MAGIBOL

Créditos

Autores:
Bruno “BURP” Schlatter
Maury “Shi Dark” Abreu

Ilustrações:
IG Barros (capa e capítulo 3)
Glauco Nobre (cor na capa)
Erica Girotto (introdução)
Patrícia Perez (capítulo 1)
Mário Bruno Bottino (capítulo 2)
H-Minus (capítulo 4)
Leonel Domingos (capítulo 5 e brasões do capítulo 6)
Danilo Martins (capítulo 7)
Cláudio Delamare (capítulo 8)

Sistema 3D&T criado por Marcelo Cassaro

Netbook REDERPG

A multidão ensandecida gritava do lado de fora, enquanto lá dentro Claude permanecia sentado, pensativo. Estava nervoso. Finalmente, o guarda o chama - era chegada a hora. Ele se enche de coragem, levanta e, junto com os outros, começa a caminhar em direção a saída.

Enquanto segue pelo corredor que parece não ter fim, o mago relembra os momentos da sua vida que o levaram a esse destino. A infância pobre em Malpetrim, o misterioso aventureiro que lhe ensinou os primeiros truques de magia, o primeiro encontro com a meia-elfa Elle - a mesma que agora estava lá fora, do outro lado, encarregada de acabar com ele.

Quando saem do túnel, a multidão vai a loucura, e se divide entre vaias e gritos encorajadores. Claude toma seu lugar e olha uma última vez para a sua agora inimiga, que responde de forma ameaçadora.

A um sinal do juíz, o jogo começa.

Introdução

Prometo que, desta vez, vou tentar me encurtar na introdução, diferente da edição anterior, em que ela acabou ocupando quatro páginas da versão final - até porque esta nova edição já está grande o suficiente *sem* ela. Eu não pretendia, inicialmente, trabalhar de novo com o magibol (ou com RPG em geral), por razões diversas, sendo falta de tempo e de ânimo as principais – além de que eu acho que a edição anterior já havia ficado perfeita, sendo o suficiente para ótimas aventuras e campanhas envolvendo o esporte. Havia algum material extra que eu havia desenvolvido, mas a maioria dele era apenas isso: material *extra*. Uma ou outra coisa eu até gostaria de ter pensado anteriormente e incluído na versão final, mas a grande maioria não era fundamental para se divertir com o esporte, não justificando uma nova edição apenas para incluí-las. Mas eu também percebi que havia alguma demanda para uma nova edição incluindo isso tudo, e, principalmente, que havia bastante gente querendo versões Daemon e d20 para o esporte - e isto sim era algo que talvez pudesse justificar uma nova edição.

Eu não poderia fazer tudo isso sozinho, é claro, principalmente porque não sou exatamente um entendido em d20 (Daemon eu até entendo um pouco mais, embora não me sinta tão à vontade para trabalhar com ele como trabalho com o 3D&T), não exatamente por falta de vontade, mas por falta de tempo e dinheiro mesmo. Ou seja, eu precisaria de alguma ajuda para trabalhar na nova versão. E acho que, desde o início, eu só conseguia pensar em uma pessoa que poderia me ajudar – alguém com quem eu já havia trabalhado antes, que eu conheço pessoalmente e cujo trabalho eu admiro, de forma que eu sabia que não iria me decepcionar com o resultado final. Estou falando de **Maury "Shi Dark" Abreu**, *webmaster* da **Estalagem do Beholder Cego** (beholdercego.com.sapo.pt), coordenador do projeto (atualmente parado) **O Abismo** e um dos responsáveis pela aventura oficial **A Libertação de Valkaria**. Se esta nova edição do *netbook* realmente está sendo publicada, se deve principalmente ao fato de ele ter aceitado o meu pedido para trabalhar nela.

No mais, a proposta do material continua a mesma. Não se trata de fazer algo 100% verossímil com a situação geral de Arton, mas pelo menos algo aceitável como uma visão alternativa do cenário - uma coisa ou outra pode parecer um pouco forçada ou não totalmente compatível com a idéia de cenário medieval de Tormenta, mas no geral tudo deve funcionar bem sem grandes problemas. O que não quer dizer, é claro, que você deva seguir tudo exatamente como está escrito aqui - se não gosta da forma como alguma coisa ou outra foi trabalhada, sinta-se à vontade para dar a elas uma abordagem diferente nas suas partidas. E também não há nada que impeça o esporte de ser usado em outros cenários – a idéia do esporte e os sistemas de jogo desenvolvidos são totalmente compatíveis com a maioria dos cenários de fantasia disponíveis no mercado, e mesmo o material mais descritivo não deve ter grandes dificuldades de adaptação. O importante, acima de tudo, é que você e o seu grupo se divirtam: não perca muito tempo discutindo regras e mecânicas de jogo; sinta-se à vontade para alterar qualquer regra que não esteja funcionando muito bem. Na dúvida, tente imaginar como seria no futebol – ele é a base de tudo. Qualquer dúvida, crítica, comentário e etc., entrem em contato, ou comentem na Rede.

E acho que era isso. Gostaria de agradecer mais uma vez à todos que participaram de uma forma ou de outra do projeto, em especial ao **Marcelo Telles** e a **Equipe da Rede RPG**, por manter o interesse de trabalhar com o magibol; ao **Maury**, por ter me estendido a mão quando eu pedi e tornado possível muito do material novo que temos aqui; ao **Meligordmann** e o seu grupo, pelas sugestões e ajuda nos *playtests*; ao **Gandalfo** e ao **Gênio da Lâmpada** pela ajuda com a revisão; à todos aqueles que eu tentei lembrar quem são mas não consegui (desculpem-me!); e à todos aqueles que prestigiaram a edição anterior e vierem a prestigiar esta nova edição do *netbook*. Valeu!

E divirtam-se!

Bruno “BURP” Schlatter
bruno.schlatter@gmail.com

GRITE POESIAS...

Capítulo 1

Magibol

Quando não estão envolvidos com aventuras em masmorras, intrigas entre reinos e guerras contra exércitos bestiais, os habitantes de mundos de fantasia precisam encontrar outras formas de passar o tempo - e uma destas formas pode ser praticar e assistir a esportes. Entre nobres, a prática de hipismo é bastante comum, enquanto os mais populares se deliciam com combates épicos entre gladiadores nas arenas oficiais, ou entre lutadores de rua nas arenas clandestinas. Em Arton, no entanto, um novo esporte tem pouco a pouco conquistado a população, ganhando cada vez mais adeptos e fãs com suas jogadas fantásticas e partidas disputadíssimas e emocionantes.

O chamado *foot-ball* (que, em uma antiga linguagem anã, significa "pé na bola") foi trazido por viajantes planares, e consiste de dois times, normalmente com 11 jogadores cada, chutando uma bola, feita normalmente de couro de algum animal, em direção a uma rede protegida pela equipe adversária. Essa premissa aparentemente simples na verdade esconde um jogo fascinante, onde verdadeiros artistas são capazes de proezas muitas vezes fantásticas.

Tão impressionante quanto o esporte original são também as variações dele que surgiram em diversas partes do continente. Uma delas - o *magi-ball*, mais tarde popularizado como magibol - tem crescido bastante em popularidade entre os magos do continente, combinando as características tradicionais do esporte com a natureza altamente mágica do mundo de Arton.

As regras do jogo não são muito diferentes da versão original: dois times, cada um com 6 jogadores (sendo um deles o goleiro), devem, através de feitiços de manipulação de objetos, levar a bola até o gol da equipe adversária, enquanto esta deve fazer o possível para impedi-los. Para haver alguma igualdade entre os jogadores com níveis diferentes de poder mágico e deixar as partidas mais competitivas, é colocado um limite para a distância que se pode tomar ou manter a posse da bola - normalmente cerca de 1,5m, a exceção do goleiro, que pode tomar posse da bola em qualquer lugar dentro de uma pequena área delimitada em volta do seu gol. Desta forma, pouco importa se o mago é muito ou pouco poderoso para poder manter o feitiço a distâncias maiores – o que realmente contará é o controle que ele é capaz de manter sobre ele. Normalmente é proibido também o uso de outros feitiços durante o jogo - ou seja, nada de tentar enganar o adversário com uma ilusão da bola, ou de se teleportar direto para o gol adversário -, mas algumas variantes das regras oficiais podem permitir isso, para deixar o jogo mais emocionante e imprevisível.

No Reinado, o esporte tem pouco a pouco conquistado espaço entre as massas, graças sobretudo a uma organização petryniana: a **Liga de Magibol do Reinado**. Reunindo equipes de todo o Reinado a cada dois anos em Altrim, ela é a grande responsável pelo grande crescimento de popularidade do esporte desde a sua fundação, 20 anos atrás, principalmente na região Oeste do continente.

Na Academia Arcana de Valkaria e outras escolas de magia, a prática deste esporte foi bastante bem recebida não apenas por alunos, mas também por professores. Muitos deles aproveitam as partidas para examinar o avanço dos alunos no controle de seus feitiços, além de aliviar o *stress* sobre eles. Hoje, o esporte é um dos mais praticados entre os estudantes.

No resto de Arton o esporte também é praticado, mas em escala bem menor. Em Lamnor, alguns dos goblinóides da Aliança Negra que possuem poderes mágicos costumam realizar pequenos torneios nos acampamentos, geralmente com distorções das regras originais para deixar os jogos mais violentos. E nas áreas onde ainda predomina o modo de vida bárbaro, como a Grande Savana ou o Deserto da Perdição, o esporte é muito pouco praticado, embora existam alguns jogadores destas regiões que tentam a sorte nas grandes equipes do Reinado, bem como pelo menos uma equipe da Liga de Magibol originária da tribo dos Sar-Allan.

Capítulo 2

Jogando Magibol

Uma partida de magibol é disputada por duas equipes de 6 jogadores, sendo 5 na linha e 1 goleiro. Todos os jogadores são construídos da mesma forma que personagens comuns, com os mesmos atributos, vantagens, desvantagens, etc. Assim, não é difícil incluir qualquer personagem já pronto em uma partida, uma vez que eles possuem todas as características necessárias. A única restrição é que todos os jogadores devem ser capazes de utilizar feitiços de manipulação de objetos, como Força Mágica ou Transporte, seja através de magia verdadeira, de itens mágicos ou de alguma outra forma.

O Campo

Um campo padrão para uma partida de magibol possui 36m X 24m, podendo ter até mais ou menos 6 metros na distância de uma goleira até a outra e mais ou menos 3 metros na distância de um lado até o outro. Para fins de regras, ele é dividido em três áreas: defesa, meio-campo e ataque. Cada uma delas ainda é separada em esquerda e direita. Essas áreas são relativas para cada time: o ataque de um time é a defesa do outro, da mesma forma que a esquerda de um é a direita do outro. O gol de cada equipe sempre é localizado na extremidade da área de defesa dela, dividido entre os lados esquerdo e direito.

É importante saber em que área cada personagem está, pois isto irá afetar as possibilidades de ação dele em cada turno. Você pode fazer essa marcação mentalmente se quiser, mas isso pode gerar alguma confusão. Uma boa idéia seria desenhar o campo em uma folha de papel - simplesmente pegue uma folha em branco e divida com um lápis a área dela em 6 quadros - e usar algum tipo de marcador para cada personagem - podem ser simples pedaços de papel numerados, por exemplo. No início da partida e a cada vez que ela é recomeçada, nenhum jogador pode estar no campo de ataque da sua equipe. À medida que o jogo se desenvolve, os personagens irão se deslocar por estas áreas, indo da defesa para o meio, do meio para o ataque, do ataque de volta para o meio, etc.

Alguns campos de magibol também podem ter propriedades especiais – por exemplo, ser totalmente feito de gelo, de forma que os jogadores deslizem sobre ele (correndo até o risco de escorregar e cair), ser feito de forma a dar ao seu dono os benefícios de uma Arena, ou então estar cheio de armadilhas. Movimentar-se por estes campos pode exigir dos personagens testes especiais, ou então ter outros efeitos diversos a critério do mestre. Obviamente, utilizar um campo destes é considerado uma forma de trapaça na maioria das competições e jogos oficiais.

A Partida

Uma partida de magibol é dividida em turnos, da mesma forma que um combate. A duração exata de um turno não é importante - basta saber que é o suficiente para realizar uma ação, como se movimentar de uma área do campo para outra, roubar uma bola ou chutar a gol. O turno de uma partida de magibol ocorre como se segue:

Parte 1 - Iniciativa: a ordem de Iniciativa deve ser jogada de forma normal, no início do primeiro turno, jogando 1d+H para cada personagem. Personagens com a perícia Esportes ou a especialização Magibol recebem um bônus de +1.

Parte 2 - Jogada: na sua vez de jogar, cada jogador pode decidir que tipo de jogada irá fazer - como se movimentar pelas áreas do campo, tentar roubar a bola, chutar a gol, etc.

Parte 3 - Resposta: caso a jogada de um personagem envolva também um personagem adversário (por exemplo, quando ele tenta roubar a bola de alguém), normalmente será dado a este a oportunidade de responder a ela de alguma forma (por exemplo, tentado um drible para não ter a bola roubada).

Só é necessário jogar a Iniciativa uma vez; os valores então serão mantidos durante a partida. Já os passos 2 e 3 se repetirão todos os turnos, a cada vez que um personagem agir.

Posse de Bola

É importante manter nota de qual personagem está com a posse da bola, uma vez que todo o jogo gira em torno dela. No início da partida deve ser decidido qual equipe começará com ela, normalmente jogando uma moeda ou disputando par ou ímpar, e esta deverá posicionar pelo menos dois jogadores no meio-campo para dar o "pontapé inicial" - que consiste em um dos jogadores tocar a bola com a mão para o outro, que conjura um feitiço para seguir com o domínio.

Como já comentado anteriormente, a posse da bola é mantida através do feitiço Força Mágica ou outro de manipulação de objetos (Transporte ou Criatura Mágica podem ser bons substitutos), que deve ser sustentado normalmente pelo mago. Mesmo que muitas das jogadas descritas a seguir sejam referidas com termos físicos – como "chute a gol" ou "agarrar a bola" -, tratam-se apenas de termos de jogo: todas estas jogadas são feitas, na verdade, através de magia. Geralmente proíbe-se manter a posse a grandes distâncias, então não é necessário utilizar um Focus muito alto - Focus 1 é mais do que o suficiente. Não é permitido sustentar o feitiço quando não se está com a bola, de forma que ele deve ser conjurado novamente toda vez que o personagem recebê-la ou tentar roubá-la.

Exemplo: *Marcel Little, atacante da equipe dos Heróis de Malpetrim, recebe a bola, gastando 1 PM para conjurar uma Força Mágica de Focus 1 e sustentando o feitiço para manter o domínio. A sua frente encontra-se Alex, zagueiro dos Dragões de Altrim, que vai tentar roubá-la - e também precisará gastar 1 PM para conjurar um feitiço semelhante para isso. Caso Marcel consiga manter a bola, ele pode manter o feitiço sustentado e seguir adiante; caso contrário, é Alex que mantém o feitiço, e o atacante terá que gastar mais 1 PM para conjurar a magia novamente se receber a bola no futuro.*

Tomar a posse da bola quando ela não está com ninguém ou se desfazer dela sem envolvê-la em nenhuma jogada é considerado uma ação livre – você pode fazer isso durante a sua vez e ainda realizar outra jogada na mesma rodada. O domínio envolve muito mais o controle sobre as forças mágicas do que o poder bruto sobre elas, e por isso a maioria dos testes a seguir leva em conta a Habilidade do jogador ao invés do Focus do feitiço.

Jogadas Básicas

Durante a sua vez, cada personagem pode tentar realizar alguma jogada, como se mover, passar a bola, chutar a gol, etc.

Mover-se para uma área adjacente no campo - por exemplo, do meio-campo para o ataque, ou da esquerda para direita - é considerado uma jogada normal, que gasta uma rodada. Áreas na diagonal - como a esquerda da defesa em relação à direita do meio-campo - também são considerados adjacentes. Essa movimentação é uma ação tática, acima de tudo: mesmo que a Habilidade do personagem o permitisse mover-se por mais metros, durante uma partida, enquanto se mantém atento à movimentação dos adversários e companheiros ou tenta manter o domínio da bola, só é possível mover-se isso, exceto com o uso da vantagem Aceleração. Não é necessário nenhum teste caso o personagem esteja sem a bola, mas com ela é necessário um teste Fácil de Magibol (especialização de Esportes) - ou seja, quem possui a perícia Esportes ou a especialização Magibol pode fazer isso sem testes, enquanto quem não possui precisa passar em um teste de H-1 para conseguir. Em caso de falha, a bola é perdida e o próximo que agir naquela área pode tomá-la.

Exemplo: *Br'un é um jogador amador de magibol, sem a perícia Esportes nem a especialização Magibol. Ele tenta passar da defesa para o meio-campo com ela, mas falha no teste H-1 para isso e perde a bola. Felizmente, no entanto, seu companheiro Luck é o próximo a agir pela ordem de iniciativa e se encontra na mesma área do campo, de forma que ele pode tomar a posse de bola e então seguir com a sua jogada normalmente.*

Passar a bola exige um teste de Magibol. A dificuldade é Fácil para passar para alguém na mesma área do campo (passando da esquerda do meio-campo para alguém também na esquerda do meio-campo, por exemplo), Normal para alguém em uma área adjacente (da direita da defesa para a esquerda da defesa, por exemplo), e Difícil para alguém a duas áreas de distância (um passe direto da defesa para o ataque, por exemplo). Em caso de falha no teste, a bola chega até a área desejada, mas não ao jogador desejado, podendo ser tomada pelo próximo que agir naquela área.

Exemplo: *Sy D'worf, meio-campo dos Paladinos de Villent, tenta fazer um passe para seu companheiro Shev Chen'ko no ataque. No entanto, ele falha no teste Normal necessário, e a bola, apesar de chegar ao campo de ataque, não chega aos pés do companheiro. Ela passa para a posse de Emehr, defensor dos Gigantes de Deheon, que era o próximo a jogar na ordem de iniciativa e se encontrava na mesma área do campo.*

Só é possível tentar roubar a bola de um adversário que esteja na mesma área do campo que o personagem. Para isso, além de gastar PMs para conjurar um feitiço adequado, é necessário passar em um teste Normal de Magibol. O jogador que está com a bola tem ainda o direito a tentar um drible como resposta, que segue as mesmas regras de uma Esquiva - um teste de H com redutor igual a H de quem tenta roubar a bola. Caso tenha sucesso, ele dribla o adversário e mantém a posse da bola.

Exemplo: *Dhavi, meio-campo dos Touros de Tiberus, está tentando roubar a bola de Zined, dos Reis de Valkaria. Ele gasta 1 PM e passa no teste de Magibol para isso, mas Zined ainda tem chance de tentar driblá-lo. Sua H é 5, contra a H3 de Dhavi, o que significa um valor de 2 para o teste. Ele rola um 3, e perde a bola para o adversário.*

Por fim, para chutar uma bola a gol, o jogador também deve testar Magibol, com dificuldade Normal se o chute for feito do campo de ataque de ataque e Difícil se for do meio-campo; é impossível chutar com precisão do campo de defesa. O goleiro do outro time tem direto a tentar defender o chute como resposta, com um teste de Magibol Difícil se o chute veio do ataque e Normal se

veio do meio-campo. Com sucesso, ele defende a bola; caso contrário, o jogador que chutou marcou um gol. No entanto, no caso de chutes do campo de ataque, o goleiro só pode tentar defender se estiver no mesmo lado do campo (esquerdo ou direito) que o jogador que chutou a bola. Em chutes mais distantes isso não é necessário, pois nesses casos é mais fácil cobrir uma área maior do gol.

Exemplo: *Marcel Little encontra-se com a bola no campo esquerdo de ataque, e está pronto para chutar contra o gol de Klem, goleiro dos Dragões de Altrim, que está na direita da sua defesa (já que o ataque da equipe adversária é a sua defesa). Antes de fazer isso, no entanto, ele vê seu companheiro Khrist livre no lado direito, e decide passar a bola para ele - que recebe com o gol livre a sua frente. Se fosse a sua vez de jogar, ele poderia chutar sem qualquer chance de defesa para o goleiro, que se encontra no outro lado do campo; no entanto, Klem joga primeiro pela ordem de Iniciativa, e aproveita a oportunidade para se movimentar até o outro lado do campo e assim ganhar uma oportunidade de defender o chute de Khrist.*

Sempre que um jogador fizer um gol, o jogo deve ser reiniciado no meio campo, com a posse de bola passando para o time que sofreu o gol (que deve posicionar pelo menos dois jogadores no meio-campo, como no início da partida).

Jogadas Avançadas

As jogadas descritas acima são as principais de uma partida de magibol - é possível jogar apenas com elas sem qualquer problema. As jogadas a seguir, no entanto, são opções que o mestre pode dar aos jogadores, para deixar o jogo mais emocionante e divertido.

Chute Forte

Um chute forte é um chute feito com grande força, utilizando uma versão mais forte do feitiço Força Mágica. Você deve gastar mais PMs para aumentar o Focus da magia, e o teste deve ser feito contra o valor de Força do feitiço. O teste para a defesa é sempre Difícil, mesmo quando o chute é feito do meio-campo - é, portanto, uma manobra eficiente quando feita desta distância.

Um efeito visual desta jogada é que a bola, durante a trajetória até o gol, fica envolvida com o elemento utilizado na magia: torna-se flamejante com Fogo, envolta em bolhas com Água, luminosa com Luz, etc. Por isso, alguns fãs e comentaristas do esporte costumam nomear o chute de acordo com o caminho utilizado: Chute Flamejante, Chute Líquido, Chute Luminoso, etc.

Chute Cruzado

Um chute cruzado é um chute feito para o lado oposto ao que o personagem está - chutando para o lado esquerdo quando se encontra no lado direito e vice-versa. É uma maneira eficiente de impedir a defesa do goleiro, tirando a bola da sua área de ação, mas é mais difícil de acertar que um chute normal: requer um teste Difícil de Magibol, mesmo quando feito do campo de ataque.

Encontrão

Muito utilizado por jogadores sem muita habilidade, um encontrão ocorre quando um personagem tenta roubar a posse da bola com o uso de força. Para isso, ele deve invocar uma versão mais poderosa do feitiço Força Mágica, conseqüentemente gastando mais PMs, de acordo com as regras normais do feitiço (por exemplo, para invocar uma Força Mágica com Força 3, ele irá gastar 3 PMs). Ele deve realizar um teste sem modificadores com esse valor de Força para conseguir roubar a bola do adversário, que ainda pode responder com uma esquiva normalmente.

Um encontrão desfaz o feitiço do adversário, quebrando violentamente a ligação que o sustenta. Por isso, um personagem que perca a bola dessa forma deve passar em um teste de Resistência para não sofrer um pequeno choque, ficando atordoado por um turno e perdendo 1d PMs.

Por ser considerado uma jogada violenta, o encontrão é proibido em algumas regiões, sendo punido com uma advertência ou até mesmo expulsão do jogador. Já em outros locais, como em Yuden ou Sckhar Shantallas, ele é bastante comum e encarado com naturalidade, algumas vezes sendo até incentivado.

Oposição de Caminhos: ao interceptar uma jogada de um adversário usando um caminho oposto ao que ele usa, você pode receber um bônus de +1 em qualquer teste necessário. Isso é válido para roubadas de bola, esquivas de dribles e encontrões envolvendo Fogo X Água, Terra X Ar ou Luz X Trevas.

Garra Yudeniana

Este é um tipo de jogada comum para atacantes de pouca habilidade, que tentam se impor frente aos defensores adversários através de poder mágico bruto - característica que geralmente é associada a jogadores de Yuden, apesar de muitas vezes injustamente. Funciona da mesma forma que um encontrão ou chute forte, gastando mais PMs para invocar uma versão mais forte de Força Mágica e trocando o teste necessário para passar por um adversário (como em um drible ou se esquivando de uma roubada de bola) por um teste contra o valor de Força do feitiço.

Marcação

Uma jogada marcação é usada por defensores que tentam não dar espaço para outros jogadores agirem, impedindo-os de se movimentar. Para realizá-la, é necessário um teste Normal de Magibol, que pode ser respondido com uma tentativa de esquiva do adversário. Caso a esquiva falhe, o alvo perde a sua próxima ação na ordem de Iniciativa. O alvo deve estar obrigatoriamente na mesma região do campo que o personagem que realiza a jogada.

Atrair a marcação: quando sua equipe está atacando, jogadores de ataque também podem se beneficiar de jogadas semelhantes à de marcação, movimentando-se de forma a confundir os adversários e impedi-los de tomar uma ação em campo. Exceto por ser feito por jogadores de uma equipe com a posse da bola, no entanto, atrair a marcação de um jogador da equipe adversária funciona exatamente igual a uma jogada de marcação comum.

Drible

Nem sempre é necessário esperar o adversário tentar roubar a bola para realizar um drible - muitas vezes o próprio jogador com a bola pode tomar a iniciativa de tentar passar por ele. Na prática, isso não é muito diferente de uma jogada de marcação - é necessário um teste de Magibol, que é respondido com uma tentativa de

Esquiva por quem está sendo driblado. Caso a esquiva falhe, o defensor fica sem ação, não podendo realizar a sua próxima jogada. No entanto, caso tenha sucesso em sua esquiva ou o teste do atacante falhe, ele pode ficar com a bola.

Apesar da sua utilidade prática, o principal efeito de um drible intencional é moral: o jogador driblado deve passar em um teste de Resistência para não se sentir humilhado, perdendo a concentração. Caso falhe, terá, até o fim da partida, um redutor de H-1 sempre que confrontar o jogador que aplicou o drible, exceto em encontrões, em que receberá +1 na Força Mágica sem nenhum custo extra em PMs. No caso de personagens mais violentos (especialmente aqueles com a desvantagem Fúria), isso pode até mesmo gerar uma briga entre os jogadores, motivo pela qual esse tipo de jogada costuma ser desencorajado em competições importantes. Mesmo assim, o público vai ao delírio toda vez que um drible acontece em uma partida.

Drible sobre o goleiro: caso um personagem consiga driblar o goleiro, seja voluntariamente ou se esquivando de uma roubada de bola, e puder chutar a gol no mesmo turno, o chute não poderá ser defendido.

Jogada Súbita

Uma jogada súbita ocorre quando um jogador não pode esperar pela sua vez de jogar, e decide se adiantar na ordem de iniciativa. Por exemplo, um jogador que acabou de receber a bola e, para evitar que um adversário tente roubá-la ou impedir que o goleiro se movimente para defendê-la, decide chutá-la "de primeira" contra o gol.

Realizar uma jogada súbita é sempre mais difícil que uma jogada na sua vez normal de jogar - qualquer teste que você realize terá sua dificuldade aumentada em um nível. Ou seja, testes Fáceis tornam-se Normais, Normais tornam-se Difíceis e Difíceis são simplesmente impossíveis. Só é possível realizar uma jogada súbita quando você ainda não agiu neste turno, e se o fizer você perderá a sua vez nesta rodada.

Passar a Vez: se um personagem quiser, ele pode desistir da sua jogada em uma rodada e passar a sua vez para o próximo a jogar pela ordem de Iniciativa. Se fizer isso, no entanto, ele ainda poderá realizar uma jogada súbita normalmente nesta rodada.

Interceptar a Bola: esta jogada é usada por defensores para interceptar passes e chutes de outros personagens - ela pode ser usada sempre que um adversário tentar passar ou chutar a bola na mesma área do campo que um personagem estiver. É necessário um teste Difícil de Magibol e, com sucesso, você pode seguir normalmente com a posse de bola, como se a tivesse roubado de um personagem. Em caso de falha, mesmo assim você deve gastar 1 PM pela tentativa. Interceptar a bola é considerada uma jogada súbita: você pode realizá-la fora da sua vez, mas se fizer isso perderá sua ação neste turno.

Desvio de Bola

Desviar a bola é uma jogada defensiva eficiente para personagens com pouca habilidade ou goleiros iniciantes, não acostumados com o esporte. Ao invés de tentar roubar a bola de um adversário ou agarrar um chute, o personagem apenas a desvia de volta para o campo de jogo, tirando-a do domínio do adversário, mas deixando-a a disposição do próximo que agir na mesma região, independente da sua equipe. Pode ser usada para se esquivar de uma tentativa de drible ou defender um chute especialmente difícil; em qualquer dos casos, requer apenas um teste Normal de Magibol.

Faltas

Sempre que há uma falta contra as regras do jogo – geralmente algum tipo de contato físico entre os jogadores, ou uma tentativa de dominar a bola a uma distância maior do que a permitida -, o juiz pode interromper a partida e passar a posse da bola para a equipe que recebeu a falta, que ganhará uma jogada livre, fora da ordem de Iniciativa, para fazer um passe ou chute da área em que a falta ocorreu. Por motivos práticos (a falta de uma regra sobre falhas críticas em testes em 3D&T), assumimos que não há faltas não-intencionais em partidas de magibol – sempre que ocorre uma falta, é porque o jogador quis fazê-la, para obter vantagem em uma jogada.

Em termos de regras, o jogador que tenta cometer uma falta recebe um bônus de +3 em qualquer teste de Magibol ou Esquiva necessário naquela jogada; ele pode tentar ocultar isso passando em um teste Normal de Furtividade (de Crime, Investigação e Sobrevivência): com sucesso, o juiz não percebe o ocorrido; caso contrário, a falta será marcada. Caso o juíz tenha algum tipo de poder especial relacionado à visão (como o Sentido Especial Visão Aguçada, por exemplo), o teste para ocultar uma falta é considerado Difícil; os organizadores de grandes competições, incluindo os da Liga de Magibol do Reinado, costumam em geral utilizar magia para conceder este tipo de habilidade aos juízes durante as partidas. Magias de ilusão (como Ilusão ou Ilusão Avançada) com Focus 4 ou mais também podem ser usadas para tentar enganar os juízes, mas, como em grandes competições estes também são encantados com feitiços de Detecção de Magia, isso é pouco eficaz e, portanto, poucos tentam fazê-lo.

Algumas vezes, dependendo do rigor do juiz e da freqüência de faltas no jogo, uma falta pode render uma advertência ou, em caso de reincidência, até a expulsão do jogador – juízes de locais como Sckhar Shantallas ou Yuden geralmente são mais complacentes com relação a faltas, enquanto em reinos como Petrynia ou Deheon os juízes são em geral mais rigorosos a esse respeito. Como critério padrão, você pode considerar que uma falta percebida pelo juíz resulta em uma advertência; na segunda falta, o jogador é expulso.

Falta sem a bola e lei da vantagem: é possível fazer faltas também em jogadas sem a bola – como em jogadas de marcação ou tentando atrair a marcação de adversários. Faltas assim, no entanto, são punidas de forma mais severa: o jogador deve ser expulso automaticamente. A falta deve ser marcada normalmente, a não ser quando isso atrapalharia a equipe que sofreu a falta – por exemplo, quando um jogador de defesa faz uma falta em um atacante sem a bola quando outro tem possibilidade de chutar a gol -, quando deve ser dada a lei da vantagem e o jogo deve seguir normalmente.

Barreiras: caso ocorra uma falta que possa levar perigo ao gol, o time defensor tem direito a armar uma barreira com seus jogadores, para tentar dificultar um possível chute do cobrador. Os jogadores que formarão a

barreira são movidos para a área da cobrança, causando um redutor no teste do chute: -1 se houver um jogador na barreira, e mais -1 para cada dois jogadores a mais (ou seja, -2 para três jogadores e -3 para cinco). Caso ainda assim ele acerte o chute, o goleiro também terá um redutor igual para defendê-lo, pois a barreira também dificulta a sua visão.

Substituições

Jogar magibol é uma atividade bastante extenuante, capaz de acabar rapidamente com os PMs de um mago mediano, o que muitas vezes pode impedir os times de manterem o nível do jogo. Por isso, em competições oficiais, é permitido a cada time fazer até 2 substituições de jogadores durante a partida. Cada equipe normalmente mantém um banco de reservas com 3 ou 4 jogadores de características variadas, que podem entrar caso um dos jogadores fique incapacitado de jogar até o fim, ou caso seja necessário modificar a maneira do time jogar.

A substituição ocorre na vez do jogador que sairá do jogo. Antes disso, ele ainda deve se desfazer da bola, passando para um companheiro ou perdendo-a para um adversário. O novo jogador não pode agir imediatamente - ele deve fazer uma jogada de Iniciativa normalmente, e será inserido na ordem de jogo no turno seguinte. Jogadores que entrem durante o segundo tempo da partida recebem um bônus de +3 na Iniciativa, por estarem mais descansados que os demais.

Jogadores expulsos por indisciplina não podem ser substituídos - o time deve ficar com um número reduzido de jogadores até o final da partida. Em caso de expulsão do goleiro, um jogador da linha deve sair para entrada do goleiro reserva; caso a equipe já tenha feito todas as substituições permitidas, um dos jogadores em campo deve ser designado como goleiro até o fim da partida, sendo movido até a área de defesa. Caso um dos times fique com menos de quatro jogadores (incluindo o goleiro) em campo, a partida é encerrada e a outra equipe declarada vencedora.

Intervalo e Fim de Jogo

Dentro do mundo de jogo, uma partida de magibol pode durar de 60 a 90 minutos ao todo. É claro, no entanto, que esta não será a duração da partida jogada dentro de uma aventura de RPG, pois isso ocuparia boa parte da sessão de jogo. Antes de decidir a duração de uma partida, é importante definir qual será a sua importância dentro da aventura. Caso esteja usando ela apenas como um *mini-game*, um pequeno pedaço dela (mesmo que o pedaço principal ou o clímax), recomendo uma duração curta, em torno de 8 turnos de jogo, divididos em dois tempos de 4 turnos cada. Se, no entanto, a partida for o foco principal da aventura e da campanha, é melhor dar a ela uma duração mais longa, para permitir mais acontecimentos durante o jogo. Algo entre de 12 e 20 turnos divididos em dois tempos iguais (6 a 10 turnos cada) deve ser o suficiente. O mestre, é claro, pode aumentar ou diminuir estes valores se achar necessário.

No intervalo, os jogadores podem descansar e discutir estratégias de jogo. Ao voltar para o segundo tempo, terão recuperado metade dos PMs que gastaram no tempo anterior, arredondado para cima. Além disso, no reinício da partida, a Iniciativa deve ser jogada novamente.

Ao fim do jogo, o time que tiver marcado mais gols é declarado o vencedor. Em caso de empate, o resultado dependerá de cada partida: em jogos eliminatórios é disputada uma prorrogação com a duração de um tempo de jogo (em geral 4, 6 ou 10 turnos), e caso o empate persista é realizada uma disputa de pênaltis (resolvidos como chutes normais a gol); e em competições por pontos costuma haver uma pontuação específica para empates. Em jogos disputados fora de torneios ou campeonatos normalmente o resultado é simplesmente declarado como empate, mas algumas vezes, dependendo da vontade das equipes, pode haver prorrogação e disputa de pênaltis.

Vantagens/Desvantagens e Magibol

A seguir temos a descrição de como algumas vantagens e desvantagens do Manual 3D&T podem influenciar uma partida de magibol.

Aceleração: esta vantagem concede um bônus de +1 na jogada de Iniciativa, ou um bônus de H+1 em esquivas, gastando 1 PM cada vez que é usada durante o jogo. Também pode ser usada, pagando-se o custo normal, para correr do campo de defesa até o campo de ataque ou vice-versa em apenas um turno, desde que o personagem esteja sem a bola - com a bola, é necessário passar em um teste Normal de Magibol para não perder o domínio no meio do caminho.

Arena: em uma campanha baseada em partidas de magibol, um personagem pode escolher como Arena uma área do campo - por exemplo, a direita do ataque, ou a esquerda do meio-campo -, recebendo um bônus de H+2 sempre que joga nela. Goleiros também podem escolher como arena a região do gol, mas neste caso receberão os benefícios da vantagem apenas para defender chutes de jogadores adversários.

Ataque Múltiplo: é possível realizar várias jogadas em um mesmo turno, recebendo um redutor de H-2 (através da manobra Ataque Múltiplo) ou gastando 2 PMs (através da vantagem Ataque Múltiplo) para cada jogada extra.

Genialidade: gênios da bola também existem, portanto esta vantagem concede bônus nos testes de Magibol normalmente.

Levitação: partidas de magibol ocorrem normalmente no chão, de forma que esta vantagem na maioria dos casos será inútil. Em alguns locais, no entanto, podem existir variações do esporte que permitem aos jogadores voar; nesse caso, inclua mais uma divisão no campo do jogo, ar/chão. Por exemplo, um personagem poderia estar na direita do ataque no ar, ou na esquerda da defesa no chão.

Ligação Natural: concede um bônus de +1 em qualquer jogada envolvendo o jogador com quem o personagem é ligado - inclusive quando são adversários.

Parceiro: dois jogadores perfeitamente entrosados podem ser considerados Parceiros (desde que, é claro, paguem pela vantagem), podendo agir como um único jogador quando se encontram na mesma área do campo, usando a maior Habilidade e Focus e as vantagens de ambos.

Resistência à Magia: o bônus concedido por esta vantagem é válido também para resistir ao choque de um Encontrão, mas não à humilhação de um Drible.

Teleporte: normalmente seu uso é proibido, mas algumas variações das regras oficiais podem permitir isso. Nesses casos, além de seu uso normal, esta vantagem concede um bônus de +2 na Iniciativa ou de H+2 em esquivas cada vez que é utilizada, mantendo seu custo normal por utilização.

Torcida: muitos jogadores estão acostumados a jogar com grandes torcidas a seu favor. Por isso, as regras desta vantagem podem ser aplicadas normalmente a uma partida de magibol.

Código de Honra do *Fair Play* ("Jogo Limpo"): não utilizar jogadas desleais (como faltas), violentas (como encontrões) ou que provoquem desnecessariamente o adversário (como dribles intencionais) durante uma partida de magibol; jamais recusar socorro, em caso de lesão ou problema semelhante, a um companheiro ou adversário durante uma partida, ou permitir, por omissão, que ocorra algum acidente grave durante o jogo, nem tirar proveito de situações como estas para obter vantagem durante a partida.

Ponto Fraco: muitos jogadores possuem problemas que podem atrapalhar o seu desempenho no jogo - como uma capacidade de sustentação mágica frágil ou um ponto em que fica vulnerável quando aplica um drible - e que pode ser usado contra ele caso seu adversário saiba disso. Assim, as regras desta desvantagem podem ser aplicadas normalmente em uma partida de magibol.

Experiência

Em uma campanha baseada em campeonatos de magibol, os personagens receberão menos experiência por sua participação em combates, e mais por boas jogadas dentro de uma partida. Assim, ao invés dos critérios normais mostrados no Manual 3D&T, distribua os Pontos de Experiência da seguinte forma:

- 1 ponto por cada vitória da equipe em partidas que o personagem tenha jogado.
- 1 ponto para cada gol marcado pelo personagem.
- 1 ponto para cada defesa de chutes feitos do campo de ataque do adversário (apenas para goleiros).
- -1 ponto para cada vez que o personagem se envolver em jogadas antiesportivas (como agredir um jogador adversário ou faltar contra as regras do jogo).

Jogadas especialmente inteligentes ou bem trabalhadas pela equipe - como lançamentos longos sobre a marcação adversária, ou um jogador que prefira passar a bola para um companheiro melhor colocado mesmo podendo chutar a gol - podem ser premiadas com pontos extras, a critério do mestre. Também a critério do mestre, os pontos poderiam ser distribuídos logo após o término de cada partida, ao invés de esperar até o fim da aventura, dando-lhes a oportunidade de aprimorar suas habilidades já para o jogo seguinte.

Táticas de Jogo

Agora que sabemos como jogar, podemos discutir algumas táticas e formas de organização das equipes, principalmente visando ajudar o mestre a montar os times que jogarão contra os personagens. Jogadores de magibol costumam ser classificados de acordo com o seu posicionamento dentro do campo e a sua função tática dentro da equipe:

Goleiro: o goleiro é o jogador mais recuado do time, responsável diretamente pela proteção do gol contra chutes de jogadores adversários, permanecendo fixo na área de defesa da equipe. Além das perícias adequadas, é importante que tenha uma boa Habilidade, uma vez que a maioria das defesas serão consideradas tarefas difíceis, além, é claro, de uma boa quantidade de PMs. Toda equipe deve designar um jogador para atuar como goleiro.

Ficha padrão:

F0 H3-4 R1-2 A0 PdF0

Vantagens/Desvantagens comuns: Arena, PMs Extras, Focus 1-3 em um ou mais caminhos.

Zagueiros: os zagueiros são os jogadores responsáveis pela proteção do goleiro e pelo combate aos atacantes adversários. Uma boa Habilidade ajuda na marcação, não apenas facilitando os testes de perícia, mas também dificultando as esquivas adversárias, mas não é totalmente necessária, uma vez que pode ser substituída por poder mágico bruto e jogadas de encontrão. Muitas vezes os zagueiros são jogadores lentos, facilitando a ação de atacantes que saibam se aproveitar disso.

Ficha padrão:

F0 H1-3 R1-3 A0 PdF0

Vantagens/Desvantagens comuns: Arena, PMs Extras, Ponto Fraco, Focus 2-4 em um ou mais caminhos.

Meio-Campistas: os jogadores de meio-campo costumam ser considerados os mais importantes de uma equipe. É a sua função receber a bola dos jogadores de defesa e passá-la para os jogadores de ataque, armando jogadas ofensivas que possam resultar em gols. Portanto, é importante que tenham uma boa Habilidade, capaz de ao mesmo tempo realizar passes a longa distância para os jogadores de ataque e de se esquivar das tentativas de tomada de bola dos adversários. Também é útil que seja eficiente na marcação, para tentar bloquear os jogadores de meio-campo adversários antes que estes passem a bola para o ataque.

Ficha padrão:

F0 H2-4 R1-3 A0 PdF0

Vantagens/Desvantagens comuns: Arena, PMs Extras, Focus 1-3 em um ou mais caminhos.

Atacantes: os jogadores de ataque são os responsáveis por concluir as jogadas ofensivas da equipe, buscando sempre oportunidades de chutar em gol. Uma boa Habilidade é fundamental, uma vez que é necessário poder se esquivar das investidas dos zagueiros, e uma alta Resistência também é importante para resistir a muitas jogadas de encontrão sem perder PMs. Personagens rápidos costumam ser melhores atacantes, se adiantando às jogadas dos zagueiros para conseguir oportunidades de chutar a gol.

Ficha padrão:

F0 H3-5 R2-4 A0 PdF0

Vantagens/Desvantagens comuns: Aceleração, Ataque Múltiplo, PMs Extras, Focus 1-2 em um ou mais caminhos.

Com exceção do goleiro, a quantidade de cada tipo de jogador costuma variar de acordo com a tática adotada pela equipe. A formação mais comum é a 2-1-2, com dois zagueiros protegendo o gol, um meio-campo fazendo a ligação até o ataque e dois atacantes para concluir as jogadas. Também não é incomum a formação 2-2-1, com mais volume de jogo pelo meio-campo, mas apenas um jogador para receber a bola no ataque. Equipes mais defensivas podem optar pelo 3-1-1, com três jogadores de defesa, mas com poucas opções de jogadas de ataque. Poucas equipes optam por utilizar apenas um zagueiro, uma vez que isso deixa a defesa bastante aberta; quando o fazem, geralmente utilizam como formação 1-2-2 ou 1-3-1, compensando a falta de defensores com maior marcação no meio-campo.

As estratégias e táticas utilizadas pela equipe também costumam variar. O mais comum é utilizar uma seqüência de passes simples da defesa até o ataque: o goleiro passa para os zagueiros, que passam para os meio-campistas, que passam para os atacantes, que chutam a gol. Equipes que possuem zagueiros mais habilidosos (geralmente com a vantagem Arena), no entanto, podem se aproveitar disso e tentar a sorte com passes longos, diretos da defesa até o ataque - geralmente é uma tática eficiente, especialmente quando a equipe possui atacantes velozes, surpreendendo a defesa adversária. Equipes com goleiros habilidosos também podem jogar desta forma.

Menos comuns são as equipes que apostam unicamente em jogadas individuais - mas elas existem, especialmente quando possuem jogadores com Genialidade ou Ataque Múltiplo. Geralmente são jogadores de meio-campo que avançam sozinhos até o ataque e, muitas vezes, arriscam chutar a gol, ou então jogadores de ataque que recuam até o meio-campo para buscar a bola. Raramente, alguns zagueiros mais empolgados também podem tentar jogadas assim, avançando desde o campo de defesa até o ataque, mas isso costuma ser desencorajado por deixar espaços abertos para contra-ataques.

Magibol Extremo

Foi apresentado recentemente um novo sistema de uso de magia em 3D&T, desenvolvido na adaptação do anime **Slayers** e utilizado em alguns dos materiais lançados recentemente, como o **3D&T Fastplay** e o **Holy Avenger 3D&T**. O magibol, no entanto, foi desenvolvido tendo como base o sistema clássico - aquele que usa Focus e Caminhos da magia -, por ser o sistema oficial na época. Mesmo assim, não é difícil adaptar o jogo para este novo sistema, uma vez que ele se dá principalmente através de testes de Perícias - a única adição necessária é o feitiço Força Mágica, fundamental para o funcionamento do magibol, e que ainda não foi apresentado para a novo sistema. Apresento a seguir uma adaptação livre deste feitiço para ser usada com estas novas regras até que a versão oficial apareça:

Força Mágica
Escola: Branca, Elemental ou Negra
Este feitiço permite ao mago realizar todo tipo de esforço físico através de magia - como levantar objetos, quebrar paredes, atacar um inimigo, etc. Ele pode ter a forma de um braço de pedra, uma mão de luz, um tentáculo de trevas ou qualquer outra que você desejar, dependendo da Escola utilizada.

A Força do feitiço é igual à quantidade de PMs gastos pelo personagem - assim, se você gastar 3 PMs poderia criar, por exemplo, um pequeno furacão com Força 3 (capaz de levantar até 2.000 quilos). Estes PMs devem ficar "presos" na magia enquanto ela for mantida, não podendo ser recuperados até que o feitiço seja desfeito - então, se você tem 10 PMs e gasta 3 deles para invocar uma Força Mágica, o máximo que poderá ficar é com 7 PMs enquanto ela estiver sendo usada. No entanto, você não pode invocar uma Força Mágica utilizando mais PMs do que o seu valor Resistência - 1 PM para R1, 2 PMs para R2, etc.

Uma das variantes do magibol que eu apresento mais adiante utiliza um outro feitiço que ainda não foi apresentado para estas novas regras de magia, chamado Criatura Mágica. Eis a minha versão dele, para ser utilizado até aparecer a oficial:

Criatura Mágica
Escola: Branca, Elemental ou Negra
Este feitiço permite ao mago construir criaturas a partir de magia - como demônios de fogo, estátuas de pedra, espectros de trevas, pássaros de luz, etc. O total de pontos que a criatura possui para distribuir entre suas 5 características (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo) depende da quantidade de PMs gastas pelo mago: 1 ponto para 1 PM, 2 pontos para 2 PMs, etc. A criatura criada não possui mente própria: ela precisa ser controlada pelo mago, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Também não é possível modificar os atributos da criatura após tê-los definido - para fazer isso, é necessário conjurar o feitiço novamente.

Os PMs gastos devem ficar "presos" na magia enquanto ela for mantida, não podendo ser recuperados até que o feitiço seja desfeito - então, se você tem 10 PMs e gasta 3 deles para invocar uma Criatura Mágica, o máximo que poderá ficar é com 7 PMs enquanto ela estiver sendo usada. No entanto, você não pode invocar uma Criatura Mágica utilizando mais PMs do que o seu valor Resistência - 1 PM para R1, 2 PMs para R2, etc.

Em ambos os feitiços, caso você utilize esta versão das regras de magia, sempre que for referido o Focus da magia, você deve entender como a quantidade de PMs gastos pelo personagem.

Nos personagens: troque qualquer quantidade de Focus em Fogo, Ar, Terra e Água por "Magia Elemental"; em Luz por "Magia Branca"; e em Trevas por "Magia Negra". Personagens com a vantagem Arcano possuem as três escolas de magia.

O Jogador de Magibol

No início, a prática do magibol era quase que totalmente restrita aos poucos magos e clérigos das escolas e ordens onde o esporte foi originalmente desenvolvido. À medida que foi se espalhando pelo Reinado e por Arton, no entanto, ele passou a ser praticado pelas mais diversas pessoas, das mais diversas crenças, raças e estilos de magia. Feiticeiros, por exemplo, logo começaram a se destacar entre os jogadores pela naturalidade com que manipulavam as energias mágicas, o que dava a eles uma significativa vantagem sobre os magos tradicionais, com seus rígidos rituais de conjuração. Existem até mesmo aqueles que devem todos os seus poderes mágicos ao magibol - geralmente pessoas simples, sem condições de encontrar um professor, que, encantados com o esporte e determinados a praticá-lo, aprenderam sozinhos alguns feitiços mágicos, apenas para poder jogar. Muitos destes, inclusive, sequer podem ser considerados magos ou feiticeiros verdadeiros: conseguem apenas conjurar instintivamente os feitiços mais básicos necessários em um jogo.

Existem também aqueles que fazem do magibol uma forma de ganhar a vida, profissionalizando em uma das muitas equipes que surgiram a partir da criação da Liga de Magibol do Reinado. A prática constante do esporte, apesar de não garantir necessariamente um grande poder mágico, dá a eles um preparo físico melhor que o da maioria dos magos. Além disso, pelo fato do esporte valorizar mais o domínio sobre um feitiço do que o poder dele, jogadores de magibol tendem a manipular as energias mágicas de forma mais espontânea e natural, possuindo um melhor controle sobre seus feitiços.

Não há um padrão para o equipamento de um jogador de magibol – basta ser capaz de conjurar uma forma mágica de manipulação de objetos e ter vontade de jogar. Muitos afirmam que aí está o grande segredo da popularidade do magibol: qualquer um que aprenda os feitiços básicos pode jogar, independentemente da sua capacidade de adquirir um equipamento especial. Equipes com melhores condições financeiras podem possuir um aparato mais sofisticado para o jogo, como uniformes feitos com tecidos mais leves ou acessórios protetores para certas partes do corpo (como joelheiras e caneleiras), mas qualquer um pode facilmente compensar isso com técnica e aplicação.

Kit Jogador de Magibol

Custo: 1

Vantagens: recebe Magibol (especialização de Esportes) gratuitamente; H+1 para realização de feitiços.

Desvantagens: nenhuma

Restrições: Focus 1

Pontos de Vida: Rx3

Pontos de Magia: Rx5

Magias Iniciais: Cancelamento de Magia, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Força Mágica, Imagem Turva, Proteção Mágica, Transporte, Vôo.

Jogadas de Efeito

Uma jogada de efeito é uma jogada especial que pode ser feita durante uma partida. Diferente das jogadas básicas ou avançadas, no entanto, nem todo personagem pode realizá-la - é necessário primeiramente que ele aprenda a fazê-la, como um feitiço. A princípio, nenhum jogador pode começar conhecendo qualquer jogada de efeito: todas devem ser aprendidas durante a campanha. A vantagem Mestre e o Talento Regional Craque (veja a seguir), no entanto, permitem que um personagem recém-criado comece conhecendo até duas destas jogadas.

Aprender novas jogadas funciona da mesma forma que novos feitiços: elas podem ser ensinadas por mestres ou treinadores, ou então aprendidas através de livros e pergaminhos que ensinem táticas de jogo. Também pode se fazer isso apenas observando outro jogador utilizá-la, mas para isso é necessário um teste Difícil de Magibol, ou Normal se o personagem possui a vantagem Memória Expandida, e será necessário algum tempo de treino (pelo menos uma semana, ou mais para as jogadas mais difíceis, a critério do mestre) até que se domine perfeitamente a jogada aprendida.

A seguir apresento uma pequena lista de jogadas de efeito. Elas estão descritas a partir dos seguintes termos:

Exigências: os pré-requisitos necessários para aprender a jogada. Não é possível aprender nem utilizar nenhuma jogada de efeito se você não for capaz de atender às suas exigências de alguma forma. Exigências entre parênteses são válidas apenas para quem utiliza o sistema de Magia Extrema nas suas campanhas.

Custo: quando houver, será apresentado aqui o custo em PMs para realizar a jogada.

Além das apresentadas a seguir, sinta-se à vontade para inventar novas jogadas para sua campanha. E lembre-se também que o uso de Jogadas de Efeito é totalmente opcional: pode ser divertido se você pretende jogar uma campanha centrada na prática do esporte, mas não é necessário caso você apenas esteja disputando algumas partidas em uma aventura maior.

Cercamento

Exigências: Magibol, Focus 2 em pelo menos um caminho (R2)

Custo: 2 PMs

Também conhecido como "tesoura", pela forma como o feitiço do adversário é envolvido, cercamento é uma jogada que envolve conjurar dois feitiços simultaneamente para tornar mais fácil roubar a bola do adversário. É uma técnica difícil de ser dominada, pois é necessário muita coordenação para controlar ambos os feitiços, mas em geral é eficiente, concedendo um bônus de H+2 para qualquer jogada que envolva roubar a bola do adversário (como uma roubada de bola normal ou uma esquiva de um drible).

Chute Colocado

Exigências: Magibol, H1

Custo: 0

O personagem pode chutar com grande habilidade, sendo capaz de colocar a bola exatamente onde deseja no gol. Quanto mais difícil for o chute, mais difícil vai ser para o goleiro defendê-lo: o personagem deve colocar um redutor a sua escolha no teste do chute, que o goleiro também terá para defendê-lo - por exemplo, se o chute for feito com redutor de -2, a defesa também deverá ser feita com -2. Tentativas de interceptar o chute (através da jogada Interceptar a Bola) também recebem o mesmo redutor. Não é possível realizar um chute colocado com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Chute com Efeito

Exigências: Magibol, H2

Custo: 0

Você consegue colocar um efeito rotatório na bola, tornando difícil para o goleiro segurá-la, sofrendo um redutor de H-1 para defendê-la. Esta é uma habilidade automática, não sendo necessário qualquer teste nem gasto extra de PMs para usá-la: uma vez que você a conheça, todos os seus chutes serão feitos com efeito, a menos que você queira diferente.

Chute Forte Colocado

Exigências: Chute Colocado, H1, Focus 2 em pelo menos um caminho (R2)

Custo: padrão

Muitos jogadores conseguem chutar a bola com grande força, tornando muito difícil a sua defesa, especialmente a longas distâncias. Outros conseguem chutar a bola com extrema precisão, tornando quase impossível a defesa, exceto para os melhores goleiros. Muito raros, no entanto, são aqueles que conseguem chutar com força e precisão ao mesmo tempo - e estes geralmente estão entre os principais artilheiros dos seus times.

Um Chute Forte Colocado segue as mesmas regras de um Chute Forte - gastando mais PMs para invocar uma Força Mágica mais poderosa, resultando em um chute potente difícil de defender - e de um Chute Colocado - provocando um redutor no teste do chute que também se aplicará ao teste de defesa do goleiro. Não é possível fazer um Chute Forte Colocado com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Chute de Trivela

Exigências: Magibol, H3

Custo: 0

O chute de trivela é feito chutando-se a bola pelo lado, de forma que ela faça uma curva durante a trajetória até o gol, enganando o goleiro. Usá-lo requer um teste Difícil de Magibol, mas o teste para defesa deve ser feito seguindo-se as regras de esquiva – um teste de Habilidade com redutor igual à Habilidade de quem chutou a bola. É uma habilidade muito valorizada entre atacantes, pois, dependendo da diferença de Habilidade entre este o goleiro, pode até mesmo ser um chute indefensável.

Chute Voador

Exigências: Magibol, Focus 2 em pelo menos um caminho (R2)

Custo: 1 PM

Esta jogada é feita arremessando a bola para cima e conjurando um novo feitiço no ar para chutá-la para baixo em direção ao gol, dando a ela mais velocidade e precisão. É uma jogada difícil de ser dominada, mas bastante eficiente, dando um bônus de H+2 para chutes a gol.

Defesa em Dois Tempos

Exigências: Magibol

Custo: 2 PMs

Uma Defesa em Dois Tempos é utilizada por goleiros para defender chutes especialmente difíceis, primeiramente apenas rebatendo a bola para cima com uma conjuração rápida, para depois segurá-la definitivamente. Gasta mais energia que uma defesa normal - afinal, é necessário conjurar um feitiço duas vezes -, mas facilita a defesa, garantindo um bônus de H+2 para defender o chute e eliminando os efeitos de um chute com efeito.

Drible do Trobo

Exigências: Magibol, Aceleração

Custo: 1 PM

Também conhecida como drible do tumarkhân em Khubar ou meia-lua em Wynlla e Tyrondir, esta jogada consiste em jogar a bola por um lado do adversário e correr rapidamente pelo outro, conjurando um novo feitiço para recebê-la à frente. É uma jogada difícil de ser dominada, pois exige uma boa velocidade e domínio do tempo de bola. Pode ser usada em qualquer tentativa de passar por um jogador, como em um drible ou quando se esquiva de uma roubada de bola, dando ao personagem um bônus de H+2. Teleporte, quando permitido pelas

regras do jogo, garante um bônus de extra de +1 se for usado.

Uma variação bastante comum desta jogada é feita jogando-se a bola por cima do adversário enquanto passa por ele - quando feita desta forma, ela é conhecida como "lençol" ou "chapéu".

Finta
Exigências: Magibol, H1
Custo: 0

Uma finta é utilizada para enganar um adversário, dificultando sua resposta a uma jogada - por exemplo, fingindo ir para a esquerda para logo em seguida seguir pela direita. Ela pode ser utilizada em qualquer jogada que permita uma Esquiva como resposta, como um drible ou roubada de bola. O teste da jogada deve ser feito com um redutor à escolha do jogador, que será aplicado também à esquiva do adversário - por exemplo, se ele colocar um redutor de -2 na sua jogada, a esquiva também será feita com um redutor de -2. Não é possível realizar uma Finta com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Firula
Exigências: Magibol
Custo: 0

O personagem sabe realizar diversos truques e malabarismos para impressionar a torcida e os adversários, como passar o feitiço em volta da bola, fazer embaixadas ou ficar conjurando feitiços diferentes enquanto mantém a bola no ar. O jogador deve descrever para o mestre o que deseja fazer, e faz um teste de Magibol; se passar, consegue fazer a manobra como descrito; uma falha põe o personagem em situação embaraçosa em frente aos adversários e à torcida. Firulas nunca possuirão qualquer efeito prático dentro de jogo - mas alguns adversários podem encará-las como provocação, o que pode gerar alguma confusão durante a partida (veja as regras para dribles, no capítulo anterior).

Marcação Dupla
Exigências: Magibol, H3
Custo: 0

Apenas os melhores zagueiros são capazes manter uma marcação eficiente sobre dois jogadores ao mesmo tempo, mas aqueles que conseguem são extremamente valorizados por suas equipes. Uma marcação dupla só pode ser realizada sobre dois jogadores na mesma área do campo que o personagem, e requer um teste Difícil de Magibol para ser realizada. Cada um dos adversários tem direito a uma esquiva normal para evitar a jogada. Esta manobra pode ser usada também para atrair a marcação de adversários.

Passe Preciso
Exigências: Magibol, H1
Custo: 0

Um passe preciso pode ser usado para tentar aumentar a precisão de um passe, tornando mais difícil a outros jogadores interceptá-lo. Funciona como uma Finta ou Chute Colocado: o personagem pode colocar um redutor na sua Habilidade ao realizar um passe, e qualquer adversário tentando interceptá-lo receberá um redutor igual. Não é possível realizar um passe preciso com um redutor maior que a Habilidade do personagem.

Passe Vesgo
Exigências: Magibol
Custo: 0

Um passe vesgo é feito buscando enganar um adversário, tirando-o da jogada. A dificuldade do teste aumenta em um nível (passa a ser Normal para um passe na mesma área do campo, Difícil para uma área adjacente e impossível para distância maiores), e jogador que faz o passe escolhe um dos adversários na mesma área para onde se dirige o passe: ele deve fazer uma jogada de esquiva e, se falhar, perde a sua ação nesta rodada, como em uma jogada de marcação; se tiver sucesso, no entanto, ele pode gastar 1 PM para conjurar um feitiço adequado e interceptar automaticamente o passe.

Pedaladas
Exigências: Magibol
Custo: 0

Pedaladas são feitas envolvendo a bola com o feitiço do jogador, fazendo-o dar voltas e mais voltas em volta dela. É uma espécie de finta, na verdade: torna mais difícil para um defensor adversário tomar uma ação contra o jogador. Para utilizar uma pedalada, você deve gastar uma rodada inteira, e passar em um teste Normal de Magibol. Se tiver sucesso, você terá um bônus de +4 em esquivas contra qualquer adversário que tentar roubar a bola neste turno. Se nenhum tentar fazê-lo, você ainda assim terá um bônus de +2 em dribles na rodada seguinte.Em qualquer dos casos, as pedaladas tem um efeito moral semelhante ao de um drible caso o adversário não consiga roubar a bola e falhe em um teste de Resistência. Você pode manter as pedaladas por quantas rodadas quiser sem que novos testes sejam necessários, mas não poderá realizar outras ações enquanto faz isso.

Presença de Área
Exigências: Intimidação (especialização de Manipulação, Investigação e Crime)
Custo: 0

Grandes jogadores, especialmente os melhores goleiros, são capazes de se impor frente aos adversários, fazendo-se parecer maiores e mais perigosos do que realmente são. Esta habilidade pode ser usada sempre que o personagem realizar uma jogada contra um adversário ou quando uma jogada for realizada contra ele, e você ainda poderá agir normalmente na mesma rodada. É necessário um teste Normal de Intimidação e, com sucesso, o adversário terá um redutor de H-2 para aquela jogada.

Tabela
Exigências: Magibol
Custo: 1 PM

Uma Tabela é uma seqüência de passes rápidos realizados entre dois companheiros para confundir um jogador adversário. Para tanto, ambos devem estar na mesma área do campo, gastar os PMs e passar em testes Normais de Magibol. O jogador adversário tem direito a uma esquiva para tentar evitar a jogada, mas ela deve ser feita contra a Habilidade de ambos os jogadores - por exemplo, se um dos jogadores da tabela tiver H3 e o outro H2, a esquiva será realizada com redutor de -5!

Uma Tabela pode ser feita em qualquer jogada que permita uma esquiva como resposta, como um drible ou uma roubada de bola. O jogador que inicia a jogada deve

estar na sua vez de jogar, mas o que apenas participa ainda pode agir normalmente pela ordem de Iniciativa. Ambos devem conhecer a jogada, e Parceiros ou personagens com Ligação Natural tem um bônus de H+1 ao realizá-la.

Novos Talentos Regionais

A seguir estão alguns novos Talentos Regionais que envolvem o magibol. Qualquer personagem com a perícia Esportes ou a especialização Magibol também pode escolher Arena (uma área do campo) como Talento Regional, representando um treinamento específico para atuar em uma função típica daquela área, além da própria especialização Magibol, que pode ser escolhida como Talento Regional da mesma forma que qualquer outra especialização.

Alma Yudeniana
[regional: Yuden, Zhakarov, Sckar Shantallas]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica.

Mesmo sem ter muita habilidade no domínio da bola, você consegue se impor sobre os adversários através de garra e força de vontade.

Benefício: o personagem recebe um bônus de +2 em jogadas de encontrão e garra yudeniana, sem custo extra em PMs.

Craque
[regional: todos]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica ou outro semelhante, Magibol.

Você é muito habilidoso na prática de magibol, conhecendo truques e jogadas de efeito que impressionam o público e os adversários.

Benefício: o personagem pode ser criado conhecendo até duas Jogadas de Efeito descritas acima.

Disciplina Tática
[regional: Tapista, Yuden]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica ou outro semelhante, Magibol.

O personagem está acostumado a jogar tendo em vista a equipe, realizando melhor jogadas que beneficiem seus companheiros anulando as jogadas dos adversários.

Benefício: o personagem recebe um bônus de H+2 para jogadas de marcação e atrair a marcação de adversários.

Ginga
[regional: Petrynia, Wynlla]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica ou outro semelhante, Magibol.

O personagem desenvolveu grande habilidade no domínio da bola e jogo de corpo, enganando os adversários com mais facilidade para passar por eles.

Benefício: o personagem recebe um bônus de H+2 para dribles e esquivas de roubadas de bola.

Jogador Técnico
[regional: Deheon, Petrynia, Hongari]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica ou outro semelhante, Magibol.

O personagem desenvolveu como poucos as técnicas fundamentais do magibol.

Benefício: o personagem recebe um bônus de H+2 para passes e chutes a gol.

Magiboleiro
[regional: todos]

Restrição: apenas personagens não-magos (ou seja, sem qualquer pontos de Focus ou Escola de magia), Magibol.

Você não possui poderes mágicos reais, mas, com dedicação e prática, desenvolveu a capacidade de realizar os feitiços necessários para jogar magibol.

Benefício: o personagem pode utilizar uma versão mais fraca do feitiço Força Mágica, com Focus fixo em 1, mantendo o custo normal em PMs e demais características do feitiço.

Especial: mesmo personagens goblinóides, minotauros e outros que normalmente não podem desenvolver poderes mágicos podem escolher este Talento.

Malandro
[regional: Ahlen, Petrynia]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica ou outro semelhante, Furtividade.

Você consegue realizar faltas discretas, que enganam os juízes com facilidade.

Benefício: o personagem recebe um bônus de H+2 em testes de Furtividade para ocultar faltas.

Xerife
[regional: Yuden, Zhakarov, Sckar Shantallas, Tapista]

Restrição: ser capaz de usar o feitiço Força Mágica ou outro semelhante, Magibol.

O personagem está acostumado a jogar em funções defensivas, desenvolvendo melhor a capacidade de realizar as jogadas de defesa da equipe.

Benefício: o personagem recebe H+2 para roubadas de bola e esquivas de dribles.

- Um jogo de bola?

- Isso mesmo. Um pequeno jogo de bola, e você estará livre.

- E se eu perder?

- Bem, você será requisitado para realizar alguns serviços para mim.

Segue-se uma longa pausa, ao que o jovem Jullian finalmente responde:

- Está certo. Eu aceito. – era possível perceber a dúvida nas suas palavras, mas também não havia muita opção. Preso naquela armadilha, no meio da Pondsmânia, o traiçoeiro reino da fadas, quem mais o socorreria? Por mais que fosse óbvio que aquele sprite tentaria trapacear de alguma forma, era sua única escolha. Sempre fora bom em jogos de bola quando era criança, quem sabe não houvesse até mesmo alguma chance de vencê-lo? Talvez, se tivesse alguma sorte?

- Huhuhu... – o rosto se contorcia para acomodar o sádico sorriso que o sprite tentava conter. - Muito bem. Agora, deixe-me explicar as regras...

Capítulo 4

Magibol por Arton

A principal competição de magibol disputada no Reinado, a **Grande Liga de Magibol do Reinado**, sediada em Altrim, capital de Petrynia, é descrita em detalhes nos próximos capítulos. No entanto, ela está longe de ser a única competição disputada em Arton - boa parte da popularidade que o esporte alcançou se deu graças aos inúmeros torneios locais organizados pela Liga e outras organizações. É quase uma regra que qualquer grande evento envolvendo a presença de magos realize um torneio para atrair público, e existem até torneios ilegais, organizados por guildas de ladrões e apostadores, onde as regras do esporte são muito mais abertas e violentas. Alguns exemplos são: o **Torneio Anual da Feira de Malpetrim**, o mais tradicional, organizado pela própria Liga; a **Liga de Deheon**, disputada anualmente pelas principais equipes do reino; o **Torneio de Arvhoy**, disputado por equipes amadoras durante o Festival do Gorad e que tem como prêmio um enorme carregamento da guloseima; e o **Torneio de Vectora**, que ocorre durante a passagem da cidade voadora pela capital Valkaria nos anos em que a Grande Liga não é realizada.

Alguns reinos que não fazem parte da Liga também possuem suas competições. É assim em Doherimm, onde um torneio pequeno, com apenas seis times, tem sido realizado anualmente desde que um time local teve sua inscrição recusada. Alguns viajantes também afirmam que o esporte é bastante conhecido e praticado na Pondsmânia, possuindo inclusive inúmeras variações - como uma em que a bola deve ser arremessada em duas cestas flutuantes em cada extremidade do campo, ou outra em que os personagens se movimentam pelo campo usando vassouras voadoras.

E também existem times de magibol formado por magos e clérigos da Aliança Negra. Conta-se que alguns deles costumam jogar usando a cabeça ou outras partes de seus adversários como bola, e que no principal torneio realizado pelas tropas, que tem como anfitrião o próprio Twhor Ironfist, os perdedores são sacrificados em nome de Ragnar. O principal local onde o esporte é praticado neste continente, no entanto, é em Rarnaakk, antiga Lenórienn, onde diversas versões sádicas do esporte têm atingido grande popularidade entre aqueles que tentam desvendar os segredos da magia élfica.

A Arena Carl Mil’er de Magibol

Carl Mil'er foi o idealizador do primeiro Torneio de Malpetrim, que mais tarde daria origem a Liga de Magibol de Arton. Ele faleceu na segunda metade de 1370, aos 72 anos, vítima de problemas de saúde decorrentes da idade avançada. Em sua homenagem foi fundada em Altrim, no ano seguinte, a Arena Carl Mil'er de Magibol. Com a consolidação da Liga nos últimos 20 anos, ela acabou se tornando o principal estádio para prática do esporte em toda Arton - muitos fãs chegam até mesmo a chamá-la de "Templo Carl Mil'er de Magibol". Diferente do que ocorre na maioria dos outros lugares do Reinado (com a notável exceção de Wynlla), o magibol é a sua atração principal, enquanto as tradicionais lutas entre gladiadores são bem menos populares.

A construção possui uma arquitetura magnífica, lembrando algumas das grandes arenas de Tapista. No seu interior há lugar para cerca de 25 mil espectadores, divididos entre uma área mais luxuosa, nos anéis superiores, destinada ao público mais abastado (ingressos geralmente entre T$50,00 - 5 Tibares de Prata – e T$200,00 - 2 Tibares de Ouro -, dependendo da competição), e uma mais simples, na parte inferior, onde se concentra a massa da população (ingressos geralmente entre T$2,00 - 2 Tibares de Cobre – e T$10,00 - 1 Tibar de Prata), geralmente bastante animada e agitada, de acordo com o desempenho do seu time. Os espaços reservados para a torcida de cada equipe são normalmente divididos igualmente, mas isso pode variar dependendo da situação - especialmente quando equipes de Petrynia

(sobretudo os Heróis de Malpetrim ou os Dragões de Altrim) enfrentam times de reinos distantes. O policiamento é severo, mas nem sempre consegue conter os conflitos entre as torcidas que vez ou outra acontecem.

Existem dois vestiários equipados para que as equipes possam fazer as preparações necessárias antes do jogo e descansar nos intervalos. Eles se localizam logo abaixo das arquibancadas inferiores, de forma que os jogadores podem ouvir a movimentação das torcidas antes de seguir pelo corredor que leva até o campo.

Em dias de jogos, é comum que vários vendedores ambulantes circulem pelas arquibancadas, vendendo comidas e bebidas diversas para manter a energia dos torcedores. Existem também algumas pequenas bancadas espalhadas pelo estádio, alugadas pelos organizadores dos jogos a comerciantes durante as partidas.

Antes de cada partida, é comum que seja feita uma pequena oração em honra a Wynna, patrona dos magos artonianos. O tempo é marcado através de um pilar de pedra localizado ao lado do campo, na altura do meio-campo - no início da partida, um dos organizadores conjura um pequeno feitiço luminoso sobre ele, que vai aos poucos perdendo a força; quando o feitiço se esgota, um dos auxiliares faz um sinal para o juíz encerrar o primeiro tempo, e as equipes vão para o intervalo. No início do segundo tempo o feitiço é conjurado novamente, para marcar a duração até o fim do jogo.

Variantes do Magibol

O magibol é praticado de muitas formas diferentes em diversos pontos de Arton. Eis algumas das variações mais populares:

Aquabol

Variante do magibol especialmente popular entre elfos-do-mar e outras raças submarinas, é praticado debaixo d'água, o que requer dos jogadores capacidade de respirar nestas condições ou de pelo menos de prender a respiração por longos períodos.

Regras: são necessários testes Fáceis de Natação (especialização de Esportes) para se movimentar pelo campo, e é possível também flutuar pela água em três dimensões - em termos de regras, o personagem deve definir, além da sua posição normal do campo, se ele está flutuando "alto" ou "baixo", de forma semelhante ao magibol praticado com Levitação, mas sem qualquer gasto extra em PMs. Feitiços com Focus em Fogo só podem ser conjurados se o personagem passar em um teste de Habilidade com redutor igual à metade do Focus empregado.

Cestobol

Esta variante é jogada com apenas 3 jogadores em cada time e sem goleiros. A bola deve ser arremessada em um pequeno cesto, bastante difícil de acertar, colocado em uma das extremidades do campo para marcar um ponto. Arremessos feitos de muito longe valem o dobro de pontos. É uma variante comum na maioria dos lugares em que se joga magibol, especialmente em Deheon e Yuden. Em muitos locais também é comum encantar o cesto de forma que ele flutue.

Regras: qualquer tentativa de marcar um ponto tem um redutor de H-2. Arremessos feitos do meio-campo valem o dobro de pontos se acertarem. As demais regras (duração, movimentação, etc.) são iguais.

Fluvobol

Esta é uma variante praticada em alto-mar ou em grandes rios e lagos, com cada equipe contando com quatro pequenas embarcações a remo para tomar domínio de uma bóia, que substitui a bola do magibol tradicional, e levar até o gol adversário. Cada embarcação deve ter três tripulantes: dois responsáveis pelos remos, movimentando o barco, e o terceiro chamado "pescador", que deve dominar a bóia; cada equipe conta, portanto, com 12 membros. Não há goleiros, passes longos ou chutes a gol: passar a bóia para outra embarcação requer que ambas estejam lado a lado, e um ponto é marcado quando uma das embarcações da equipe cruza uma linha na extremidade da área do jogo, que é protegida pela equipe adversária. É um esporte muito popular em Callistia e Khubar, onde costuma ser praticada sem o uso de magia - ao invés disso, o pescador de cada barco utiliza uma espécie de anzol para mover a bóia e marcar pontos. As partidas também não são cronometradas: vence a primeira equipe que abrir dois pontos de vantagem sobre a adversária.

Existe também uma variante do fluvobol usada por minotauros da frota marinha de Tapista como exercício de manobras no Mar Negro e no Oceano. A diferença principal é que as equipes são na verdade pequenas frotas de dois ou três navios leves, cada uma com tripulação completa incluindo um ou mais pescadores, que deve dominar a bóia de forma semelhante e levá-la até a extremidade delimitada.

Regras: cada pequena embarcação é considerada como um jogador, tendo direito a uma ação na rodada cada; a Iniciativa é rolada de acordo com a maior Habilidade entre os remadores (ou pelo capitão da embarcação na versão praticada com navios) e movimentar-se pelo campo requer testes da especialização Remo (para embarcações a remo) ou Navegação (para a variante com navios). Jogadas como marcação ou atrair a marcação também são feitas com estas perícias. Jogadas envolvendo a bóia são feitas pelo pescador; no caso da variante que não usa magia, não há gasto em PMs, mas ele deve passar por testes de Pesca para realizar qualquer jogada envolvendo a bóia, inclusive tomar a posse dela quando se encontra livre no campo. Não é possível arremessar a bóia pelo campo: passes só são permitidos para jogadores na mesma área, e não requerem qualquer tipo de teste. Para critérios de marcação de pontos, assume-se que existe uma área extra do campo além da área de ataque de cada equipe: o objetivo é levar a bóia até essa área, movimentando-se normalmente até a área de ataque, e gastando mais uma rodada para movimentar-se além da linha de pontuação.

Gelobol

Bastante popular na região das Montanhas Uivantes, especialmente entre os magos halflings da Terra dos Pequenos, é praticado normalmente em lagos congelados. São usadas sandálias especiais para deslizar pelo gelo, requerendo dos jogadores alguma prática em patinação.

Regras: são necessários testes Fáceis de Patinação (especialização de Esportes) todos os turnos para não

escorregar e cair, gastando o próximo turno para se levantar (o que também requer um teste de Patinação).

Magibol Namalkahiano

Muito praticado por magos de Namalkah (que o chamam apenas de magibol; "magibol namalkahiano" é usado apenas quando é necessário diferenciá-lo da versão normal, o que já causou bastante confusão entre jogadores visitando o reino), consiste de uma partida de magibol disputada com os participantes montados em cavalos. O campo geralmente é duas a três vezes maior que o campo padrão, mas como os cavalos se movem mais rápido que jogadores comuns isso não faz diferença em termos práticos.

Regras: são necessários testes Fáceis de Animais/Cavalgar para se movimentar pelo campo.

Magibol Yudeniano

Esta variante foi desenvolvida por magos do exército de Yuden, se tornando depois razoavelmente popular entre magos de combate de toda Arton. A sua diferença fundamental para o magibol tradicional é o nível de interação que é permitido entre os magos: é permitido utilizar feitiços ofensivos para atacar diretamente o mago que domina a bola, tornado as partidas muito mais violentas e disputadas. Uma vez que a ocorrência de lesões é freqüente, em jogos desta modalidade geralmente não há limite de substituições, exceto pela quantidade de jogadores no banco de reservas.

Regras: é possível utilizar feitiços de ataque direto (como Ataque Mágico ou mesmo Força Mágica - feitiços que afetem área, como Explosão, são proibidos) para atacar o mago que esteja com a bola, caso ele esteja na mesma área do campo que o personagem. O alvo pode se proteger normalmente, inclusive através de feitiços como Proteção Mágica e semelhantes, mas, caso receba qualquer dano, deve passar em um teste de Resistência com redutor igual ao dano recebido, e, se falhar, perde a bola. Um personagem que chegue a 0 PVs durante o jogo não precisa fazer um Teste de Morte - ao invés disso, faz apenas um teste de Resistência e, se passar, recupera 1 PV e pode continuar jogando; caso falhe, fica automaticamente Muito Fraco, devendo ser substituído.

Magibolha

O campo de jogo é uma gigantesca bolha flutuante gerada através de magia, dentro da qual todos os personagens podem voar naturalmente. É bastante popular em disputas entre alunos da Academia Arcana, onde foi desenvolvido um item mágico especial capaz de gerar a bolha.

Regras: use as regras para magibol usando Levitação, mas sem qualquer gasto em PMs para levitar.

Minibol

Muito popular entre jovens aprendizes de magia, esta variante consiste de uma partida de magibol em miniatura, disputada apenas entre dois magos utilizando pequenas criaturas conjurados através de magia. Podem ser utilizados de 3 a 5 jogadores, dependendo do que foi previamente combinado entre os participantes, e geralmente é posto também um limite de pontuação para cada criatura. O campo pode ser improvisado em qualquer superfície - em mesas, no chão ou mesmo conjurado a partir de magia.

Existem algumas diferenças nas regras de jogo. Em primeiro lugar, cada um dos participantes só pode jogar com um dos seus jogadores a cada turno. Não há goleiros, e o primeiro jogador a marcar 3 gols é considerado o vencedor.

Esta variante tem ficado bastante popular em Wynlla nos últimos anos, graças à ação de um grupo de mercadores de Kresta que encontraram uma forma peculiar e lucrativa de promovê-la. Eles desenvolveram pequenos amuletos capazes de invocar uma versão pré-definida de uma criatura para uso no jogo, algumas vezes até mesmo possuindo algumas características especiais. A partir de torneios de divulgação o jogo tem ganhado grande popularidade, e no seu reino de origem já é uma verdadeira febre entre crianças e jovens.

As criaturas conjuradas pelos amuletos em geral são pequenas demais para fazer quase qualquer outra coisa além de jogar minibol. O preço geralmente fica entre T$50,00 e T$200,00 por amuleto, dependendo do lugar onde é comercializado, e eles podem ser encontrados sem muita dificuldade em Kresta, Sophand e outras cidades importantes de Wynlla, além de Vectora.

Regras: as criaturas são conjuradas a partir do feitiço Criatura Mágica. Testes de Magibol são trocados por testes simples de Habilidade, utilizando o atributo da criatura. Chutes fortes e jogadas semelhantes utilizam o atributo Força da criatura; chutes feitos do meio-campo têm redutor de -2. Não há gasto de PMs para manter posse da bola, e encontrões tiram PVs da criatura ao invés de PMs - caso uma criatura seja reduzida a 0 PVs ela estará inutilizada, e um substituto pode ser conjurado na rodada seguinte. Criaturas pré-prontas conjuradas pelos amuletos de Kresta em geral possuem entre 4 e 6 pontos, algumas vezes possuindo também algumas vantagens que possam ser usadas no jogo, como Levitação ou Aceleração.

Patybol

Reza a lenda que o patybol foi inventado por um mago humano que se apaixonou por uma fada da Corte de Pondsmânia, que teria sido homenageada no nome esporte - acredita-se inclusive que seja um esporte ainda mais antigo que o magibol conhecido no resto do continente. Verdade ou mentira, esta é a variante mais conhecida no reino-fada, mas é pouco praticado fora dele, apesar de ser bastante conhecido através de contos e baladas sobre o reino.

Em termos de regras, não há muitas diferenças entre o patybol e o magibol. Ambos são praticados por duas equipes de 6 jogadores cada, um deles encarregado de proteger o gol, e em ambos os jogos estes jogadores devem levar uma bola dominada através de magia até uma rede protegida pela equipe adversária. O patybol, no entanto, é praticado sobretudo por fadas, que muitas vezes possuem poderes de levitação - portanto, caso o personagem possua algum poder semelhante, ele poderá utilizá-lo normalmente durante a partida.

A principal diferença entre os esportes está no gol - no patybol, ele é formado por uma rede em um aro circular, semelhante a uma raquete de tênis, sustentado por uma trave de cerca de 1,5m de altura. Cada vez que o goleiro falha em defender um chute adversário, o gol é computado para a equipe, mas a partida não é reiniciada do meio-campo - ao invés disso, a bola é rebatida de volta para o campo, e a partida segue normalmente. Uma

equipe veloz e bem treinada é capaz até mesmo de, com alguma sorte, marcar vários gols em seqüência, dando poucas chances para os adversários reagirem!

Também não há no patybol uma duração definida de tempo - ao invés disso, as equipes simplesmente seguem jogando até que uma das equipes consiga um "gol de ouro", acertando um pequeno furo no centro da rede, do tamanho exato da bola, de forma que ela passe pelo gol ao invés de ser rebatida de volta para o campo. Quando isso acontece, o jogo é encerrado, e a equipe que acertou tem sua pontuação triplicada - na maioria das vezes significando a vitória; caso uma equipe acerte o furo antes de qualquer outro ponto ser marcado, ela é declarada vencedora. Geralmente a partida dura entre 30 e 40 minutos, mas algumas histórias e poemas falam de jogos que duraram dias antes de serem encerrados! A maioria das pessoas, é claro, não acredita nesse tipo de história.

Regras: após um gol, ao invés do jogo ser reiniciado do meio-campo, a bola é rebatida de volta para a área de ataque, do lado que ocorreu o chute (esquerdo ou direito), ficando a disposição do próximo que agir naquela região. Um gol de ouro ocorre quando o jogador acerta o teste do chute com um resultado 1 no dado e o goleiro falha em defender a bola.

Grunma

“Tudo bem que eles são feios, mas jogam bola como poucos!”

– Geoffrey Runumann, técnico do Cajado de Wynna.

Descobertos recentemente em meio à floresta de Greenaria, em Sambúrdia, os Grunma são uma raça de símios peculiares. Atingindo cerca de 2m quando em pé, possuem um porte físico razoavelmente avantajado, que muitas vezes esconde a grande agilidade que possuem. São capazes de se movimentar sobre as árvores a velocidades fantásticas, além de realizar acrobacias impressionantes, especialmente os machos - alguns acreditam que tais manobras sejam uma forma de atrair e acasalar com as fêmeas da espécie. O que mais intriga os estudiosos, no entanto, são as habilidades telecinéticas latentes que a espécie apresenta. De forma quase instintiva, todo Grunma consegue movimentar objetos como pedras e frutos com o poder da mente, algumas vezes utilizando-os como armas contra predadores naturais.

Os Grunma possuem alguma inteligência rudimentar, e, se capturados jovens, podem ser adestrados e treinados para responder a certos comandos verbais. Em locais onde o magibol é praticado, equipes destes símios são treinadas para disputar competições especiais, e em torneios ilegais podem até mesmo ser colocados para competir com equipes de jogadores comuns.

F0-2 H2-4 R1-3 A0 PdF1-3

Arena: Grunmas recebem H+2 em florestas.

Superpoder Força Mágica 1-3: Grunmas podem realizar o feitiço Força Mágica com Focus variando entre 1 e 3, gastando metade dos PMs normalmente necessários (arredondado para cima).

Itens Mágicos para Magibol

Anel de Força Mágica

Este é um item mágico não muito difícil de ser produzido, e que tem se tornado bastante popular nos últimos tempos entre fãs de magibol com boas condições financeiras e não tão bons talentos arcanos. Trata-se de um anel que permite ao usuário utilizar o feitiço Força Mágica, com Focus variado, gastando apenas metade dos PMs normalmente necessários (arredondado pra cima). É um item até razoavelmente comum, não difícil de encontrar em Vectora e outros lugares que vendam anéis mágicos. O preço pode variar, mas em geral fica entre T$1.000,00 e T$6.000,00 (ou 10 PEs) para cada ponto de Focus do anel.

Bola Trêmula

Desenvolvida inicialmente como uma forma de tornar alguns torneios menores mais interessantes, este item logo se tornou popular entre trapaceiros interessados em vitórias fáceis. Trata-se de uma bola de magibol tratada com um feitiço especial para que ela comece a tremer e se debater quando em contato com magia - incluindo os feitiços usados para manter o seu domínio, dificultando o controle do jogador sobre ela.

Qualquer personagem tentando manter o domínio da bola recebe um redutor de H-2 em todas as suas jogadas; cada Bola Trêmula, no entanto, possui um Caminho ou Escola contra o qual não faz efeito: para feitiços conjurados a partir destes, ela é apenas uma bola de magibol comum.

Gerador de Magibolha

Desenvolvido por professores da Academia Arcana de Valkaria, este item é uma esfera de cristal com cerca de 15 cm de diâmetro, geralmente colocada sobre um suporte simples de madeira para deixá-la em pé. Quando ativada - o que requer o gasto de 1 PM - é gerada sobre ela uma grande bolha luminosa, com 36m de diâmetro (o comprimento de um campo padrão de magibol). Tudo o que se encontra dentro da bolha, incluindo personagens e itens como goleiras e afins, podem levitar naturalmente, sem ser necessário gastar qualquer tipo de energia. Apesar de existirem poucas unidades, todas restritas para uso dentro da Academia, é um item muito requisitado pelos alunos disputar partidas de magibol.

O Anel de Pus'ka

Pus'ka, segundo dizem, foi um dos maiores jogadores de Magibol de todos os tempos. Com jogadas maravilhosas e dribles fantásticos, ele fez a alegria de milhares de torcedores da sua equipe por muitos anos, até que desapareceu em condições misteriosas. Muitas histórias foram inventadas a respeito - como dívidas com guildas de ladrões, pactos com entidades demoníacas, decadência através de drogas e bebidas, e muitas outras.

Uma das versões mais conhecidas apareceu na célebre canção O Anel de Pus'ka, ainda hoje cantada por diversos bardos itinerantes. Ela conta que, quando o jogador anunciou o fim da carreira, um torcedor inconformado com a aposentadoria do ídolo o seqüestrou e, através de um longo ritual, transferiu toda a sua essência para um anel mágico. Segundo dizem, o portador deste anel recebe toda a habilidade que tornou o antigo craque tão famoso - ele passa a possuir a especialização

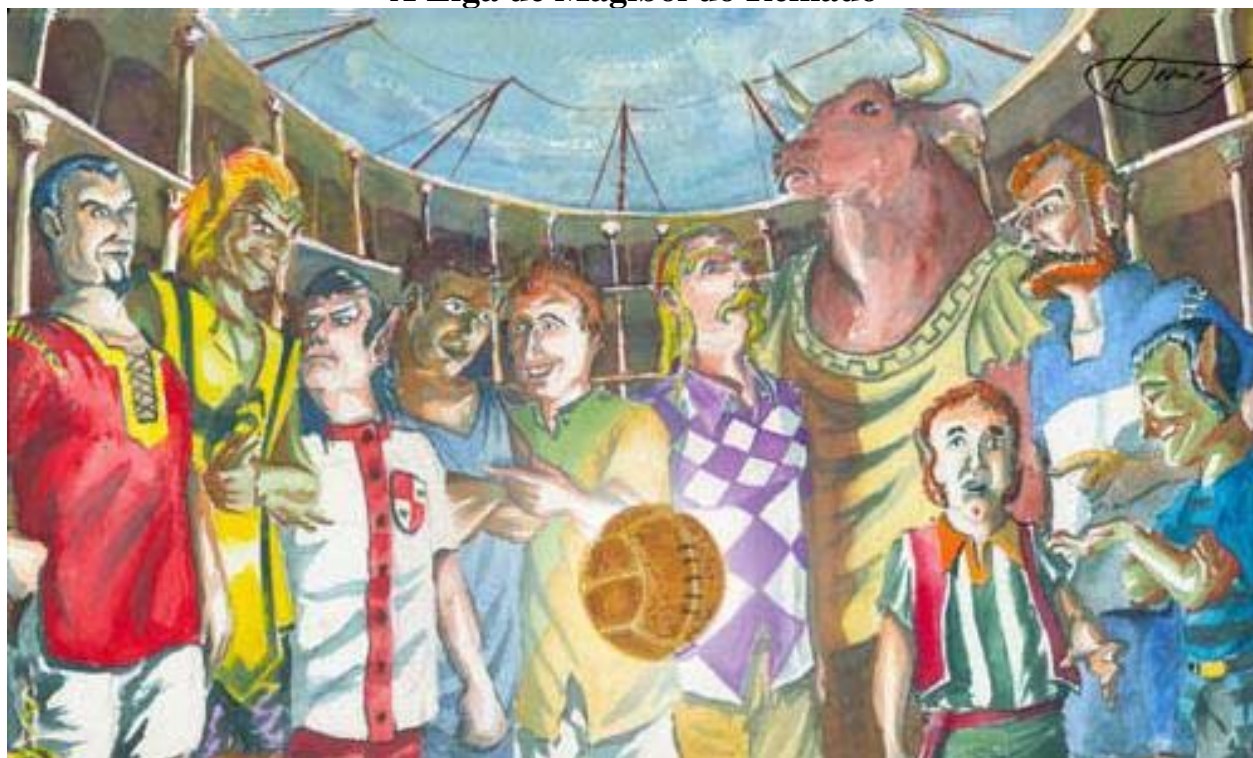
Magibol e a vantagem Genialidade, válida apenas para testes de Esportes.

O final da canção fala sobre como o criador do anel, se arrependendo do que fez e incapaz de reverter o ritual, se penitenciou transformando a si mesmo em um monstro terrível, e jurando proteger o artefato para que ninguém jamais se iguale ao seu ídolo na prática do esporte. Ele teria então se estabelecido nas áreas mais profundas de uma grande rede de túneis naturais em uma cadeia de montanhas, habitada pelas mais diversas e perigosas criaturas. Não se sabe até que ponto esta história é verdadeira - muitos sequer acreditam que qualquer parte dela seja verídica, às vezes duvidando até mesmo da existência de Pus'ka.

Os Sapatos Mágicos de Maurshtcka

Ivanieta Marushtcka foi a técnica de uma equipe feminina de magibol, obcecada por provar que as mulheres eram superiores na prática do esporte. Para mostrar que estava certa, no entanto, ela não poucas vezes utilizava trapaças, e os famosos sapatos mágicos que desenvolveu para suas jogadoras foram apenas uma delas. Estes sapatos especiais concedem ao usuário a vantagem Aceleração e, durante uma partida, um bônus de H+1 em qualquer tipo de movimentação pelo campo - como quando se movem de uma área para outra, ou em jogadas de marcação.

Estes sapatos, como qualquer outro tipo de item mágico que aumente a habilidade dos jogadores, são proibidos em competições oficiais, mas Marushtcka utilizava-se de diversos meios para mascará-los e assim obter vantagens para a sua equipe no jogo. Em torneios ilegais ou onde as regras são mais abertas, no entanto, eles são itens bastante populares, especialmente depois da morte da maga, quando outros magos começaram a copiá-la e produzir mais exemplares.

Capítulo 5
A Liga de Magibol do Reinado

Tudo começou na feira anual de Malpetrim. No ano de 1360, um dos feirantes, um humano chamado Carl Mil'er, depois de se impressionar com uma partida disputada por dois times amadores de magibol, organizou um pequeno torneio como forma de aumentar as suas vendas. O sucesso foi tão grande que o torneio foi realizado novamente no ano seguinte, e não demorou a se tornar uma tradição que segue até os dias de hoje. Dois anos depois, um viajante de Altrim, depois de assistir ao torneio de Malpetrim, decidiu organizar uma competição semelhante na sua cidade, também com sucesso. Fauchard também organizou logo em seguida o seu campeonato, repetindo novamente o sucesso de seus predecessores.

Vendo a mina de ouro que tinham em mãos, os organizadores dos torneios resolveram se unir, realizando, em 1367, o primeiro Grande Torneio de Petrynia, reunindo na capital os times que competiam nas três cidades. Desnecessário dizer que ele foi um enorme sucesso de público, atraindo a atenção dos reinos vizinhos. Não demorou para a competição começar a aceitar times de outros reinos: em 1371, quando foi inaugurada a Arena Carl Mil'er de Magibol, já participavam equipes de Tapista, Hershey, Fortuna, Tollon, Lomatubar, Collen, Ahlen e até mesmo uma formada por magos bárbaros das Montanhas Uivantes.

A presença de tantos times logo começou a prejudicar a organização do torneio. Com a entrada de novas equipes a cada ano, a duração dele aumentava mais e mais, diminuindo o público cativo a cada jogo. Fórmulas diferentes de competição, uma mais complicada que a outra, eram criadas todo ano, tentando manter o interesse do público. Além disso, o nome "Grande Torneio de Petrynia" começava a ficar obsoleto, uma vez que ele já contava com times de quase todo o Reinado. Era necessário uma re-organização.

Isso ocorreu em 1381, com a fundação da Liga de Magibol do Reinado, que passaria a gerenciar a prática profissional do esporte. Desde então, Altrim sedia a cada dois anos o campeonato principal, reunindo durante três meses as principais equipes do Reinado, e no restante do tempo os times participam de torneios locais e treinam para a liga oficial.

A Liga Hoje

A presença da Liga, principalmente na organização dos torneios regionais, foi bastante importante para a popularização do esporte que ocorreu nos anos seguintes, não apenas entre magos, mas também entre o povo comum. Hoje em dia quase todo habitante de grandes cidades do Reinado tem um time preferido, e um em cada dez aspirantes a mago sonha em brilhar na grande arena de Altrim. O próprio uso de magia foi mais difundido, aumentando a procura por professores e escolas de magia em grandes centros urbanos. E mesmo em locais onde é mais difícil encontrar (ou pagar) um professor, alguns aspirantes a jogador, com dedicação e força de vontade, acabam aprendendo sozinhos alguns dos feitiços necessários para jogar, se tornando uma espécie de Feiticeiros.

Apesar de estar em ascensão, a Liga não está livre de problemas. **Joseph Blatt**, atual líder da organização, já tem tentado há alguns anos transferir a sede da Grande Liga para Valkaria, com jogos realizados na Arena Imperial. O argumento que usa é que isso atrairia mais público para o esporte - o que provavelmente é verdade -, além de facilitar o transporte das equipes para as disputas, devido à posição central de Deheon em relação aos demais reinos do Reinado. Para isso, ele conta com o apoio de algumas figuras de peso, como **Franz Baum'ner**, ex-zagueiro e capitão dos Reis de Valkaria na equipe bi-campeã de 1385-87, e atual dirigente da Liga

em Deheon. Esta questão ainda está longe de ser decidida, no entanto, pois muitos dos outros dirigentes são ligados a famílias de comerciantes de Altrim, e não desejam perder o considerável aumento de seus negócios durante a realização do campeonato. Estes, principalmente através de **Rico Texerus**, dirigente da Liga em Petrynia, acusam os simpatizantes da idéia de desejar a transferência apenas devido à rivalidade da Liga com as guildas de gladiadores da capital, que ainda são a organização esportiva mais influente do reino - o que também é verdade.

Outra situação bastante delicada diz respeito à relação da Liga com Portsmouth. Times formados por clérigos do reino têm tentado há anos se inscrever na competição, e são recusados como retaliação à proibição da prática de magia arcana no local. O assunto já está virando uma disputa política, e muitos temem que o próprio Rei Thormy acabe por determinar a inclusão das equipes.

Situação semelhante acontece em Doherimm. Até agora foi apenas um time do reino que tentou a inscrição, recusada pela Liga pela impossibilidade de fiscalizar corretamente os aspectos mais burocráticos do time em um reino de localização desconhecida. No entanto, os anões parecem ter se conformado com isso - aparentemente, revelar a localização do seu reino é um preço que eles não estão dispostos a pagar.

E há também a Tormenta e a Aliança Negra. Até agora, ambos têm servido para aumentar a popularidade do esporte, que principalmente em Trebuck é visto como uma forma de esquecer, ainda que apenas por algumas horas, os problemas pela qual o povo está passando. Mesmo assim, ainda existe a possibilidade dos jogos serem cancelados a qualquer momento.

A Grande Liga

A Grande Liga de Magibol é disputada em Altrim a cada dois anos, sendo realizada nos primeiros três meses do ano e começando poucos dias depois do ano-novo. Ela é dividida em três grupos com 10 equipes cada, separados por critérios técnicos: a Divisão Principal, onde se encontram os principais times e os jogadores mais famosos; a Segunda Divisão, formada por times menores e eventualmente um grande time passando por dificuldades; e a Divisão de Acesso, formada pelos vencedores de uma série de torneios regionais, buscando um lugar entre os grandes. Durante a temporada, os jogos acontecem quatro vezes por semana na Arena Carl Mil'er, com intervalos de um dia entre eles, exceto no fim da semana. A rodada sempre abre com um jogo da Divisão de Acesso, seguido por um jogo da Segunda Divisão e termina com um jogo da Divisão Principal.

O campeonato segue um sistema simples de pontuação: cada equipe joga uma vez contra cada adversário da sua divisão, com cada vitória valendo 3 pontos, empates 1 e derrotas nenhum. Ao final do campeonato, o time com mais pontos da Divisão Principal é declarado o campeão daquele ano, recebendo o troféu de campeão e T$80.000,00 (800 moedas de ouro), a ser dividido entre os membros e dirigentes da equipe. O segundo colocado recebe T$40.000,00 (400 moedas de ouro) e o terceiro T$25.000,00 (250 moedas de ouro), enquanto os dois últimos colocados são rebaixados a Segunda Divisão. Nesta, os dois primeiros colocados recebem, respectivamente, T$20.000,00 e T$15.000,00, além da oportunidade de disputar a Divisão Principal no próximo campeonato, enquanto os dois últimos caem para a Divisão de Acesso, devendo disputar os torneios regionais para voltar a Grande Liga. E por fim, na Divisão de Acesso, os dois primeiros colocados recebem, respectivamente, T$10.000,00 e T$8.000,00, além da oportunidade de disputar a Segunda Divisão. Caso dois ou mais times terminem o campeonato com a mesma pontuação, os critérios para desempate são, nesta ordem: confronto direto, número de vitórias, saldo de gols, gols marcados e, em último caso, sorteio, exceto para o campeão - em caso de empate em todos os outros critérios, o título e o prêmio são divididos entre as equipes.

Organização

Qualquer equipe recém formada pode, mediante o pagamento de uma pequena taxa, participar dos torneios que dão acesso à liga principal. Estes torneios são divididos em 5 regiões, cada uma com o direito de indicar dois participantes para a Divisão de Acesso da Grande Liga a cada dois anos:

Oeste: formada pelos reinos de Tapista, Petrynia, Hershey, Fortuna, Lomatubar, Tollon e as Uivantes.

Centro-sul: formada pelos reinos Deheon, Ahlen, Collen, Tyrondir e Wynlla.

Centro-norte: formada pelos reinos Zhakarov, Yuden, Namalkah e Callistia.

Leste: formada pelos reinos Sallistik, União Púrpura, Bielefeld, Khubar e Hongari.

Nordeste: formada pelos reinos Nova Ghondriann, Sambúrdia, Trebuck e Sckar-shantallas.

NOTA: os reinos Doherimm, Pondsmânia e Portsmouth não possuem times inscritos na Liga.

Apesar desta aparente organização, a real situação dos braços regionais da Liga é extremamente caótica. Ainda que haja um esforço da sede principal em Altrim em fiscalizar a ação de suas filiais da melhor forma possível, as grandes distâncias e dificuldades de comunicação fazem com que a fiscalização efetiva seja quase nula. Na prática, cada divisão regional da Liga atua como uma instituição independente, muitas vezes com subdivisões em cada reino que também atuam de forma independente.

A primeira conseqüência disso é o fato de que cada região conta com critérios completamente diferentes de indicação de equipes para a Divisão de Acesso. Em geral, a escolha é feita através da disputa de um torneio de classificação, uma liga regional por pontos ou uma classificação contínua pelos resultados em torneios locais, mas mesmo em uma mesma região os critérios podem mudar completamente em cada campeonato.

A falta de uma fiscalização eficiente também permite que diversos tipos de fraudes ocorram na inscrição das equipes - na prática, qualquer equipe pode se inscrever em qualquer região, não importando a sua origem, desde que pague a taxa de inscrição em cada uma delas. Isso permite, por exemplo, que times com mais condições de viajar grandes distâncias, ou que se localizem na fronteira entre duas regiões, disputem os torneios oficiais em mais de uma região, tendo assim mais chances de conseguir uma vaga na Grande Liga. Por outro

lado, também permite que times de reinos que não possuem filiais organizadas da Liga participem dos campeonatos - casos de Khubar e Tollon, por exemplo.

A variedade de equipes que costuma participar da Divisão de Acesso é enorme. Além disso, as mudanças são constantes, com times antigos indo a falência e novos sendo fundados o tempo todo. Se um time foi criado pelos jogadores para a campanha, uma ótima idéia seria incluí-lo neste grupo, fazendo-os começar por baixo até conseguir um lugar na Grande Liga. No próximo capítulo serão descritos apenas alguns exemplos de times que costumam participar dos torneios oficiais; sinta-se à vontade para incluir nesta lista novas equipes que você criar.

Campeões da Grande Liga desde 1381

1381: Dragões de Altrim (primeiro campeão oficial da Liga de Magibol do Reinado)

1383: Heróis de Malpetrim

1385: Reis de Valkaria

1387: Reis de Valkaria e Escudo de Cyrandur (único título dividido da Divisão Principal)

1389: Glória de Yuden (único título invicto da Divisão Principal)

1391: Hongari Magibol Clube

1393: Touros de Tiberus

1395: Touros de Tiberus

1397: Touros de Tiberus

1399: Heróis de Malpetrim

Capítulo 6

Os Times da Grande Liga

A seguir apresentarei as principais equipes que atualmente (na temporada 1400 / 1401) disputam a Grande Liga. Cada time possui uma breve descrição, falando da sua história, principais jogadores e algumas peculiaridades. A maioria das equipes possui muitas vagas abertas, para serem preenchidas com os personagens dos jogadores.

Divisão Principal

Dragões de Altrim

Um dos times mais tradicionais da competição, participando dela desde a época em que era apenas um campeonato local, além de um dos times mais populares da Liga, especialmente na região da capital petryniana. É o adversário tradicional dos Heróis de Malpetrim, tendo uma rivalidade com o atual campeão que muitas vezes beira o fanatismo. Os jogos entre os dois times costumam ser os mais aguardados pelo público nos torneios em que participam, e a vitória costuma ser mais comemorada que o próprio título do campeonato.

Já faz alguns anos, no entanto, que, apesar de não estar exatamente passando por dificuldades, a equipe se mantém afastada da luta pelo título. O time atual reflete bem isso, com uma série de jogadores que, apesar de não serem exatamente ruins, também não são muito mais do que medianos. E principalmente depois que os Heróis de Malpetrim venceram o último campeonato, a torcida tem começado a cobrar cada vez mais do time principal da sede da Grande Liga.

Alguns destaques do time este ano são o zagueiro **Alex**, o goleiro **Klem** e o atacante halfling **Nylm**.

Heróis de Malpetrim

Os Heróis de Malpetrim, além de um dos times mais tradicionais da Liga, são os atuais campões, depois de uma disputa fantástica com os Touros de Tiberus no último campeonato. É provavelmente o time mais popular do Reinado, possuindo fãs desde Hershey até Hongari.

Apesar disso, este ano não tem sido muito bom para os Heróis. A equipe tem alternado bons e maus resultados em torneios locais, culminando com a derrota na final do Torneio de Malpetrim. Mesmo assim, é a equipe a ser batida no próximo campeonato, possuindo dois grandes destaques: **Marcel Little**, a "Flecha de Malpetrim", quase imbatível na corrida quando está com a posse da bola; e o feiticeiro bárbaro **Khrist**, nascido em uma tribo da Grande Savana, artilheiro da equipe. Também merece ser mencionado o meio-campo reserva **Barun**, um jovem de ascendência bárbara que, apesar de ainda ser inexperiente, possui muito talento, e é apontado como uma grande promessa para o futuro.

Paladinos de Villent

Apesar de não ser uma das equipes mais tradicionais, os Paladinos de Villent costumam surpreender com times talentosos e muito bem organizados. Não foi diferente no último campeonato, quando **Shev Chen'Ko**, atacante da equipe, acabou como artilheiro. Outro destaque do time é o também atacante **Carl Karvhi**, também bastante habilidoso e preciso na finalização. Eles são considerados a melhor dupla de ataque da Liga, e o suficiente para que os Paladinos sejam considerados um dos favoritos na disputa pelo título. Também merece menção o meio-campo **Sy D'worf**, nascido em Ghord, na União Púrpura.

Devido a sua proximidade com o reino, os Paladinos possuem uma rivalidade especial com o Glória de Yuden. Se a imensa maioria dos fãs de magibol já odeia a equipe, os torcedores dos Paladinos o fazem ainda mais.

Fúria de Benthos

Uma das surpresas do último campeonato, quando venceu invicto a Segunda Divisão, o Fúria de Benthos é um time formado por nativos do reino-arquipélago de Khubar. Com um estilo de jogo veloz e objetivo, puxado pelos habilidosos atacantes **D'Jann Okoch** e **Kann'Ur**, a equipe tem encantado o público, e está gerando grandes expectativas para o próximo campeonato. O ponto fraco do time, no entanto, está na fragilidade da defesa, e muitos acreditam que é isso que acabará selando o seu destino.

Garra de Sckhar

Liderado pelo atacante **Skralhi**, um dos muitos filhos do regente Sckhar, a Garra de Sckhar está na Divisão Principal desde 1383, mas nunca ficou em uma posição melhor do que quarto lugar. Isso se deve em parte pelo fato de o time ser reformulado a cada participação, depois que o próprio Skralhi, que tem um temperamento muito semelhante ao do pai, manda executar os perdedores do campeonato anterior. O meio-dragão, no entanto, sabe que precisa de um resultado expressivo logo, pois agora é o seu pai quem já está perdendo a paciência com ele...

Glória de Yuden

Arrogantes, presunçosos e elitistas, o Glória de Yuden é o time que todos adoram odiar. Formado apenas por jogadores humanos, ele possui um estilo de jogo duro e forte, mas taticamente perfeito. A equipe conta com pouquíssimos fãs fora de Yuden, e costuma ser vaiada cada vez que entra em campo na Grande Liga. Mesmo assim, é presença constante na disputa pelo título, sendo até hoje o único time a vencê-lo de forma invicta, no campeonato de 1389.

A principal característica do time atual é a forma como organiza a sua defesa, com duas linhas de marcação de dois jogadores (na defesa e meio-campo), e o habilidoso atacante **Rapelli** sozinho no ataque. O destaque, no entanto, é o goleiro **Ralph**, reconhecidamente o melhor do Reinado.

HMC (Hongari Magibol Clube)

O Hongari Magibol Clube foi fundado em 1340 por um grupo de magos da Colina dos Bons Halflings, sendo provavelmente a equipe mais antiga inscrita na Liga. No início apenas um pequeno grupo de entusiastas do esporte, que se reuniam semanalmente para beber e disputar partidas, hoje o HMC é um dos times mais tradicionais do Reinado. Possui também uma das melhores estruturas montadas para um time de magibol, contando com uma arena própria e diversas equipes amadoras além da principal, com a finalidade de revelar novos jogadores. Além disso, possui diversos acordos com a GOGAPEFA, aproveitando as partidas em outros reinos para comercializar e divulgar o fumo da organização em troca de recursos para o time.

A equipe atual é formada quase exclusivamente por halflings - a única exceção é o zagueiro reserva **Sandry Hullmann**, um humano nascido em Vollendann. O principal jogador da equipe é o meio-campo **Skipp Lunngahn**, conhecido pela sua grande velocidade. A grande novidade deste ano é o atacante novato **Pipo Fawlicz**, um Filho de Hynninn que tem se destacado nos torneios locais pela sua habilidade e por marcar muitos gols.

Um grande problema para a equipe tem sido a relação conturbada da Liga com Portsmouth. Já sendo obrigados a pagar pesadas taxas para passar pelo reino e se dirigir a Altrim, a situação ficou ainda pior desde que times de clérigos locais começaram a ter suas inscrições na Liga recusadas. É possível que, nos próximos anos, a equipe acabe incapacitada de disputar competições fora do reino.

Mísseis Mágicos de Sophand

Sendo a principal equipe da terra da magia, seria natural imaginar que os Mísseis Mágicos fossem um dos times principais da Liga. No entanto, ele costuma chamar muito mais atenção pelos jogadores exóticos que estréiam nele a cada ano do que pela forma como joga - apenas no último campeonato a equipe conseguiu uma vaga na Divisão Principal. Este ano não é diferente: faz parte da equipe o primeiro goblin a disputar a Grande Liga na história do campeonato, um talentoso atacante chamado **Grimm Fillow**, descoberto por um dirigente do time enquanto brincava com uma bola na periferia de Sophand. Completam o time titular dois sprites (incluindo o goleiro **Vildis**, um dos melhores da Liga), um sátiro, um elfo e um humano morto-vivo.

Reis de Valkaria

Os Reis de Valkaria são o time mais tradicional da capital do Reinado. Seus jogos na Arena Imperial durante o ano costumam atrair um público bastante grande, ainda que não seja comparável ao público atingido por apresentações de Lorianne, por exemplo. Isso criou um certo clima de rivalidade entre os dirigentes da Liga e os organizadores de combates entre gladiadores. Já há alguns anos que os dirigentes dos Reis vêm tentando trazer a Grande Liga para a capital, buscando aumentar a popularidade do esporte na região.

A equipe atual é liderada pelo meio-campo **Zined**, considerado por muitos o melhor jogador de todo o Reinado. Ainda que sem a exuberância de Rona, dos Touros de Tiberus, suas jogadas simples e objetivas encantam os amantes do esporte, e a facilidade com que manipula a bola faz com que muitos digam que, enquanto os outros jogadores jogam magibol, Zined brinca de jogar. Também merece destaque o atacante elfo **Honal**, sobrevivente do massacre de Lenórienn e um dos principais artilheiros da Liga nos últimos anos.

Touros de Tiberus

Apesar de minotauros normalmente não poderem usar magia arcana, o magibol é um esporte bastante popular em Tapista. Muitos nobres e comerciantes costumam montar equipes de escravos para competir em torneios locais, que costumam atrair um público impressionante. Escravos que se destacam jogando por uma equipe podem acabar sendo comprados pelos dirigentes de outra,

gerando grandes mudanças nos times a cada ano. Existem até aqueles que fazem disso um negócio lucrativo, mantendo equipes pequenas apenas com o objetivo de revelar jogadores que mais tarde serão vendidos para os grandes times.

Com os Touros de Tiberus, principal equipe do reino, não é muito diferente: dos seis jogadores que formam o time titular, cinco são escravos. A exceção é o zagueiro **Maximus**, um minotauro clérigo de Tauron que comanda a equipe dentro de campo há 12 anos. Sob sua liderança, o time chegou à espantosa marca de três títulos de campeão nos últimos quatro campeonatos, sendo hoje o maior campeão da história da Liga desde a sua fundação oficial.

O grande destaque do time atual, no entanto, é o atacante meio-elfo **Rona**, revelação do último campeonato. Com muita habilidade e criatividade, ele é um legítimo gênio da bola, capaz de proezas fantásticas que fazem o público gritar o seu nome toda vez que entra em campo. Merece ser mencionado também o meio-campo **Dhavi**, dono de uma marcação habilidosa e um passe preciso que muitas vezes já decidiu jogos a favor dos Touros.

Segunda Divisão

Cajado de Wynna

Ainda que reconhecesse o esporte como uma forma válida e criativa de difundir a prática da magia, demorou bastante tempo até que Talude, o Mestre Máximo da Magia, aceitasse inscrever um time oficial da Academia Arcana na Liga - na verdade, acredita-se que ele só decidiu fazer isso depois que Vectorius também inscreveu um time representando a sua cidade (algo que ele nega de forma veemente). Depois de algumas decepções nos primeiros anos, no último campeonato o Cajado de Wynna finalmente conseguiu se firmar na Liga, e hoje ninguém duvida que é uma das melhores equipes da competição, e que dificilmente perderá o título da Segunda Divisão. E há ainda a expectativa de como será a primeira partida contra a Lança de Vectora - mesmo sem nunca terem se confrontado, a rivalidade entre eles já é imensa.

A estrutura montada para o time é considerada exemplar: todos os anos, os técnicos da equipe garimpam na Liga Estudantil os melhores jogadores, que são convidados a fazer testes no time principal. Aqueles que passam recebem uma bolsa para completar seus estudos, ao mesmo tempo em que treinam diariamente e participam de competições em nome da Academia. Esta bolsa também é oferecida para jogadores que se destacam em times menores ao redor do Reinado, observados por enviados especiais da direção para descobrir novos talentos. Por fim, aqueles que se formam são convidados a permanecer no time como jogadores profissionais, ganhando salário fixo e algumas vezes até recebendo o cargo de professor em alguma cadeira ligada à prática do esporte.

A equipe atual conta com alguns grandes destaques, como a goleira elfa **Shana T'verin**, o habilidoso meio-campo **Jon Fulland** e a atacante halfling **Sylla**, artilheira da equipe. Mais detalhes sobre o Cajado de Wynna e seus jogadores podem ser encontrados no capítulo **Magibol na Academia Arcana**, a seguir.

Campeões de Trebuck

Logo que a área de Tormenta se formou ao norte de Trebuck, a primeira atitude local foi suspender a participação do reino na Liga de Magibol. "Não é hora de nos preocuparmos com diversão e entretenimento, mas sim de nos unirmos contra a grande ameaça que se aproxima", disse Lady Shivara na época. No entanto, vendo o péssimo efeito moral que isso teve na população, a regente logo voltou atrás e decidiu restabelecer a prática do esporte, também como uma forma de unir o seu povo neste momento difícil. Foi fundado então o time dos Campeões de Trebuck, formado pelos melhores jogadores do reino e encarregado representá-lo nas competições oficiais organizadas pela Liga.

A presença da equipe teve um efeito fantástico junto à população, que logo se uniu em torno da sua "seleção". Enquanto não está disputando competições, o time viaja pelo reino jogando com equipes locais. Em muitas cidades, seus jogadores são tratados como verdadeiras celebridades. Este ano há uma grande caravana se formando para acompanhar a equipe até Altrim: todos esperam que a equipe conquiste uma vaga na Divisão Principal, e já no próximo campeonato comece a brigar pelo grande título.

O principal jogador do time é o capitão **Syon Fried**, considerado um dos melhores zagueiros do Reinado. No entanto, o preferido da torcida é o atacante **Fallon Lynyrd**, artilheiro da equipe, conhecido também como um grande fanfarrão e mulherengo.

Cavaleiros da Ordem da Luz

Formado por clérigos e paladinos da Ordem da Luz, em Bielefeld, este time tem a árdua tarefa de demonstrar, dentro de campo, toda a tradição da principal ordem de cavaleiros de Arton. Principalmente em tempos recentes, com os sérios problemas que a ordem tem enfrentado, o zagueiro e capitão **Wilffor Gulltan**, clérigo de Khalmyr, quer provar para seus superiores que manter a equipe pode ser vantajoso, ajudando a manter a moral e a atrair novos membros. Depois da péssima campanha no último campeonato, quando a equipe foi rebaixada, a atuação do time na próxima realização da Grande Liga pode ser decisiva para isso.

Escudo de Cyrandur

Outrora um dos times mais tradicionais da Liga, presente desde os primeiros torneios décadas atrás, o Escudo de Cyrandur, de Fauchard, tem vivido um martírio desde 1391, ano em que caiu para a Segunda Divisão. Desde então ele não tem conseguido formar boas equipes, e ultimamente tem lutado mais para não cair para a Divisão de Acesso do que para retornar a Divisão Principal. O desespero é tão grande que recentemente até um elfo-do-mar foi aceito no time, o atacante **Seal'ley**, na esperança de trazer de volta a torcida cada vez menos presente nos jogos da equipe.

Espadas de Lin-Wu

Depois de uma boa participação nos primeiros torneios da Liga, na década de 1380, durante anos o povo de Tamu-ra ficou sem nenhuma equipe participante devido ao ataque da Tormenta. Apenas recentemente a população de Nitamu-ra decidiu organizar novamente um

time para participar do campeonato, os Espadas de Lin-Wu.

A equipe aceita apenas homens descendentes de tamuranianos como jogadores. O destaque atual é o meio-campo **Nak'a Atha**, um mago Wu-Jen com bastante habilidade nos chutes e lançamentos.

Feras de Sambúrdia

Recém promovidos a Segunda Divisão, os Feras de Sambúrdia tem uma equipe muito abaixo da média, e seus dirigentes já estão considerando uma vitória simplesmente se conseguirem não ser rebaixados novamente. Todas as fichas estão jogadas na sua nova atacante, uma das principais atrações do próximo campeonato, mais pela raça a que pertence do que pela habilidade que possui: a nagah **Sirlliaff D'zanna**.

Flechas de Glórienn

Formados por um grupo de elfos sobreviventes da queda Lenórienn, os jogadores do Flechas de Glórienn tomaram para si a missão de reerguer a sua pátria, buscando usar o magibol como forma de unir novamente o povo élfico sob uma só bandeira. Ainda estão longe de atingir seu objetivo, mas a garra e dedicação que demonstram nas partidas conquistam novos fãs a cada temporada.

O time é capitaneado pelo meio-campo **Zillian Fhordann**, um clérigo de Glórienn bastante habilidoso nos passes e lançamentos. Outro destaque é o atacante **Gillionard Fillida**, que, mesmo não sendo muito habilidoso, costuma marcar muitos gols com garra e vontade. E, para o público masculino, ainda há a bela goleira **Nilla Ghidarat**, longe de ser uma das melhores do campeonato, mas ainda assim uma ótima razão pra assistir os jogos!

Gigantes de Deheon

Os Gigantes de Deheon nunca foram um dos times mais populares da Liga, ainda que suas partidas na Arena Imperial atraíssem um público razoável. Seus torcedores costumam se auto-proclamar os grandes rivais dos Reis de Valkaria, ainda que a recíproca nem sempre seja verdadeira.

O time ainda está se recuperando do grande vexame que passou no último campeonato, quando, em uma campanha literalmente medíocre, acabaram na última colocação, sendo rebaixados a Segunda Divisão. A situação mergulhou o time em crise, e, uma vez que o time não mudou desde então, acredita-se ela não deva melhorar muito. Mesmo assim, ele conta com alguns bons jogadores, como o zagueiro **Emehr** e o atacante **Tot**.

Grande Urso das Uivantes

Formada por um grupo de magas do gelo de Giluk, o Grande Urso das Uivantes costuma atrair um grande público às suas partidas, sobretudo público masculino, atraídos pelas jogadoras belíssimas do time. Apesar disso, a equipe não demonstra uma habilidade muito grande para o esporte, ainda que também não sejam especialmente ruins.

A principal jogadora do time já há alguns anos é a atacante **Cabelos de Urso**, que possui bastante habilidade e costuma marcar muitos gols. Outro destaque é a jovem meio-campo **Flor da Neve**, de longe a jogadora mais assediada da Liga.

Lança de Vectora

Fundada em 1386, a Lança de Vectora tinha como objetivo unicamente realizar jogos com equipes locais durante a passagem de Vectora por grandes centros urbanos, como forma de atrair público para as lojas da cidade voadora. A equipe logo se tornou bastante popular, gerando um convite para participação nos torneios oficiais de Sambúrdia. Desde então o time participa a cada dois anos do torneio de Altrim, enquanto segue com sua rotina de treinos e participação em torneios locais no restante do tempo.

Recentemente, a pressão para chegar a Divisão Principal tem aumentado bastante, principalmente depois que a Academia Arcana também inscreveu uma equipe na competição. Provocações dos dois times têm ocorrido durante todos os torneios em que eles participaram, e todos esperam ansiosos em ver como será o primeiro confronto entre as equipes.

O principal destaque do time atual da Lança é o elfo **Kriahn Lort**, meio-campo de habilidade e lançamentos precisos. Também merecem destaque a capitã do time, a zagueira **Dihlta Mirnoff**, e o atacante **Zohn Filderer**, artilheiro do último Torneio de Vectora.

Divisão de Acesso

20 de Aurea de Horeen

Pequena equipe de Horeen, capital de Collen, reino onde a prática do magibol ainda é bastante recente e pouco difundida. É uma equipe jovem e sem muita tradição, mas que já conseguiu surpreender algumas equipes maiores do resto de Arton que a desafiaram. Seu principal jogador é o meio-campo **Lucian Turky**, um elementarista da luz conhecido por sua grande visão de jogo - dizem que é capaz de prever a movimentação dos jogadores da sua equipe, realizando lançamentos perfeitos não para o local onde estão, mas onde estarão na fração de segundo seguinte, surpreendendo toda a marcação adversária.

Adagas Negras

Principal time de Thartann, capital de Ahlen, os Adagas Negras são conhecidos pela forma como jogam sujo durante as partidas. Isso não é um problema dentro do seu próprio reino, onde é até bastante comum, mas dificulta bastante a vida do time em competições oficiais da Liga, onde os juízes são bem mais rígidos. Ainda assim, é uma equipe perigosa - até mesmo as principais equipes da Divisão Principal temem jogar contra eles. Um cuidado especial deve ser tomado com o atacante **Lucius Rondharann**, conhecido por utilizar os truques mais diversos e imprevisíveis para enganar os zagueiros adversários.

Cavaleiros Alados de Triumphus

A equipe dos Cavaleiros Alados é a única equipe de Triumphus que tenta participar de competições fora da cidade, e geralmente não se sai muito mal, conseguindo colocações razoáveis nos torneios de Hongari e, algumas vezes, até a chance de disputar a Divisão de Acesso da Grande Liga. No entanto, com os constantes ataques do Móock, os jogadores freqüentemente acabam caindo vítima da bênção-maldição da cidade, que os impede de disputar partidas fora dos limites dela, dando grandes

dores de cabeça aos técnicos e dirigentes da equipe. Mesmo assim, o rico comerciante **Josef Warri**, patrono e dirigente da equipe, não desiste de mantê-la: gasta enormes quantias em dinheiro com guarda-costas e mercenários para garantir a proteção dos seus jogadores principais, e aqueles que acabam presos na maldição são geralmente cedidos para uma das equipes menores locais em troca de algum ressarcimento em dinheiro para contratação de um substituto.

Centauros de Palthar

Os Centauros (que, apesar do nome, é uma equipe formada principalmente por jogadores humanos) são o principal time de Namalkah, onde o magibol na sua forma tradicional não é muito praticado ou conhecido. A versão local mais comum do esporte é disputada por magos cavaleiros, que galopam por um campo 2 a 3 vezes maior que o normal tentando marcar gols. Além de participar da Liga, os Centauros também disputam competições desta modalidade (onde costumam se sair muito melhor).

Clube Esportivo de Hockly

Sendo um reino pacífico e que sofre com poucas ameaças, Hershey possui um ambiente propício para o desenvolvimento da prática de esportes entre a população. A popularidade, sobretudo entre famílias de comerciantes da capital, de diversas modalidades amadoras acabou levando à organização do Clube Esportivo, uma instituição dedicada a fornecer aos habitantes do reino a infra-estrutura necessária para praticar estes esportes. Mediante o pagamento de uma pequena taxa mensal, qualquer habitante pode ter acesso a campos de equitação, alvos para arquearia e campos de magibol e outros esportes coletivos, bem como todos os equipamentos necessários para praticar estes esportes.

O Clube conta atualmente com três sedes, uma na capital, uma em Swonn, freqüentado sobretudo por legionários minotauros em seus momentos de folga, e uma em Ashven, que tem como patrono a própria família Hershey. Apenas a sede da capital, no entanto, consegue manter uma equipe profissional de magibol, que disputa os torneios da Liga regularmente. É uma equipe pequena e sem muita tradição, mas conhecida por revelar grandes jogadores que mais tarde acabam sendo contratados por equipes maiores - entre outros, começaram no Clube o goleiro Klem, atualmente nos Dragões de Altrim, o zagueiro Emehr, dos Gigantes de Deheon, e o atacante Carl Karvhi, dos Paladinos de Villent. Da equipe atual, o destaque é o atacante **Darios Peryos**, um jovem de apenas 15 anos que já demonstra grande talento para prática do esporte, sendo considerado a grande promessa do Clube para o futuro. Isto é, se conseguirem mantê-lo no reino.

Cocatrizes de Sambúrdia

Certa vez, quando foi perguntado o porque de ter escolhido este nome, o garoto Oliver, um dos fundadores do time, respondeu da seguinte forma: "somos pequenos e de aparência patética, mas você se arrependerá se nos subestimar". A equipe é formada por garotos das ruas de Sambúrdia acolhidos pelo Salão dos Mistérios, onde aprendem magia e podem decidir entrar para o time. Os Cocatrizes disputam os campeonatos locais, e é comum que jogadores que se destaquem acabem sendo contratados por equipes maiores. Apesar de isso impedi-los de se tornar uma grande equipe e conquistar grandes títulos, é uma prática incentivada pelos seus dirigentes, pois é uma forma segura e honesta de fazer com que alguns jovens melhorem de vida.

Corações Pulsantes

Organizados por uma turma de médicos do Colégio Real de Sallistik que também tinham alguns conhecimentos mágicos, os Corações Pulsantes logo adquiriram alguma fama pelo reino, em parte emprestada pela popularidade da instituição que representam. O time é formado apenas por jogadores amadores que estudam no Colégio, que encaram o esporte como um hobby simples e despretensioso. Por isso costumam haver grandes alterações no time a cada ano, à medida que os antigos jogadores vão se formando. O único jogador que se mantém no time desde sua fundação é o meio-campo **Joseph Hamnn**, que é professor do colégio. Costumam participar de algumas competições oficiais, mas raramente conseguem algum resultado expressivo.

Dragões-de-Chifres de Galrasia

Equipe formada por membros de uma tribo de ceratops - uma espécie de antropossauro (homens-dinossauro) nativo de Galrasia, parentes distantes dos tricerátops -, tem ficado bastante popular no último ano, após realizar uma pequena excursão por Petrynia em que participou de diversos torneios menores. Isso se deve, no entanto, mais a raça exótica a que pertencem do que por serem realmente um bom time: apesar da naturalidade com que lidam com magia, o magibol ainda é uma novidade para a eles, de forma que a equipe possui muito mais entusiasmo do que habilidade.

Engenhoqueiros de Khubar

Liderados pelo meio-campo elfo **Hugo Gessghiner**, esta equipe na verdade não é nativa de Khubar como o nome indicaria, mas de Deheon, sendo formada por um grupo de ex-alunos da Academia Arcana - o seu nome se trata, na verdade, de uma piada interna da turma da qual faziam parte. Costumam usar de uma tática de jogo apelidada por eles de "Estrada Infinita", que consiste em utilizar uma movimentação tática para atrair a marcação dos adversários sobre jogadores sem a bola, de forma que uma verdadeira estrada fique aberta para um dos jogadores de ataque seguir em direção ao gol.

Recentemente houve um desentendimento entre Hugo e os outros dois principais jogadores da equipe, o zagueiro humano **Carl Mutz**, que foi um dos fundadores do time, e o atacante halfling **Guto Lambidas**. O primeiro atualmente procura por uma nova equipe para jogar, enquanto o segundo desapareceu misteriosamente.

As Feras de Ghibil

A presença desta equipe em alguns torneios da região de Sambúrdia tem causado bastante controvérsia entre os fãs de magibol. Tudo porque ela é formada unicamente por animais que de alguma forma desenvolveram poderes telecinéticos menores, suficientes para disputar partidas do esporte, sempre comandados pelo seu treinador, um conhecido criador de animais selvagens chamado **Juan Ghibil**.

A equipe tem conquistando uma fama razoável em alguns torneios locais, mesmo enfrentando o preconceito dos organizadores, que não poucas vezes recusaram a sua inscrição. Seus principais destaques são o goleiro **Macco**,

uma espécie de chimpanzé nativo da floresta de Greenaria, a meio-campo **Cheetara**, uma gata selvagem também nativa de Greenaria, e o atacante **Áquila**, uma águia nativa das Montanhas Sanguinárias.

Furiosos de Valkaria

Equipe fundada por **Magnus Terrariam**, um nativo de Portsmouth que se apaixonou pelo esporte quando o conheceu durante uma visita a Deheon. Inconformado com o fato de a proibição da prática de magia no seu impedir a difusão do esporte, e decidido a provar para os demais habitantes locais o quanto o esporte poderia ser apaixonante mesmo para não-magos, mudou-se definitivamente para Valkaria, onde poderia fundar a sua própria equipe.

A principal peculiaridade da equipe é a quase total ausência de magos verdadeiros. A maioria dos seus jogadores, a começar pelo próprio Magnus, um meio-campo razoavelmente habilidoso, são pessoas comuns que, com força de vontade e dedicação, adquiriram a capacidade de usar os feitiços necessários à partida de forma natural - ou seja, são magiboleiros, como é dito na gíria do esporte. A única exceção é o goleiro **Marcus**, um mago também refugiado de Portsmouth.

Gorros Vermelhos

Os Gorros Vermelhos são formados por um grupo de halflings da Terra dos Pequenos, em meio às Montanhas Uivantes. Liderados pelo Mago do Gelo **Bill Pés-Gelados**, a equipe costuma demonstrar bastante habilidade, mas, quando participa da Grande Liga, geralmente acaba entre as últimas posições. O capitão diz que isso acontece por eles não estarem acostumados a correr pelo campo, uma vez que costumam jogar em sua terra uma versão diferente do jogo, em que eles deslizam utilizando botas especiais por campos montados em lagos congelados.

Grande Corvo Púrpura

A equipe do Grande Corvo Púrpura foi fundada por membros da tribo bárbara Cama'n Ronehm, que faz parte da União Púrpura. A tribo é formada unicamente por usuários primitivos de magia arcana (feiticeiros, em sua grande maioria), adoradores da Dama Púrpura (um outro nome para Wynna) e seu familiar, o Grande Corvo (na verdade um aspecto de Allihanna). Vistos com muita desconfiança pelas outras tribos, não eram aceitos em nenhum reino até recentemente, vivendo de forma nômade em Darem Borah, região central da União.

A naturalidade com que lidam com magia, no entanto, torna os membros da tribo grandes jogadores de magibol em potencial - o sucesso que o Grande Corvo alcança nos torneios da União é sem dúvida uma prova disso. Mesmo assim, o time era proibido de participar dos torneios oficiais até recentemente, quando a equipe (e conseqüentemente a tribo) foi acolhida pelo regente de Tah Par, visando dar ao reino uma expressividade maior dentro da Liga.

Apesar de fazer parte da Divisão de Acesso, a equipe do Grande Corvo Púrpura tem um time bastante habilidoso e capaz de enfrentar em condição de igualdade até mesmo alguns times da Divisão Principal. Os destaques são o veloz atacante **Et' Ooh** e o zagueiro **Geren Minh**.

Grifos de Cosahmir

Vendo os resultados que os Campeões de Trebuck tiveram sobre a moral da população, Balek III logo pensou em fazer algo semelhante, escolhendo os Grifos de Cosahmir, principal equipe da capital do reino, como os representantes do reino junto a Grande Liga. O regente ignorava, no entanto, que o time não fosse muito popular fora da capital, e que o próprio esporte era pouco difundido no reino. Somando a isso uma equipe bastante inferior aos outros times da Liga e resultados pouco expressivos, a tentativa acabou sendo um fracasso. Hoje a equipe é apenas mais uma despesa para o reino, e os seus dirigentes têm pressionado os jogadores cada vez mais por resultados, temendo perder o apoio oficial do regente.

Lança de Azgher

Apesar de fazer parte da Liga há apenas quatro anos e ainda não ter conseguido um resultado realmente expressivo, a Lança de Azgher já conquistou uma quantidade razoável de fãs devido ao estilo exótico dos jogadores e de suas jogadas. Ela é formada por um grupo de magos e clérigos da tribo de Sar-Allan, que requisitou inclusão na Liga e foram aceitos, mesmo não fazendo parte realmente do Reinado. Costumam disputar os torneios da região Centro-Norte, mais próxima geograficamente do Deserto da Perdição, além de realizar partidas amistosas com times que visitam a tribo.

Machado de Rhond

Equipe formada por seguidores de Rhond, deus das armas e armeiros que mora em Zhakarov, esta equipe é presença constante na Grande Liga disputando a Divisão de Acesso, embora raramente consiga um resultado muito expressivo. Possui um estilo de jogo duro e forte semelhante ao do Glória de Yuden, mas sem a mesma rigidez tática.

Nobres de Yukadar

Fundado por um grupo de nobres de Nova Ghondriann, esta foi a primeira equipe de magibol do reino, e ainda hoje é a mais popular. Como os outros habitantes do reino, costumam evitar conflitos, e buscam sempre jogar de forma justa e honrada, sem jogadas desleais ou violentas. Isso faz com que as outras equipes os considerem como uma equipe fraca e "frouxa" - o que não deixa de ser verdade. A insistência dos jogadores em evitar jogadas mais fortes costuma comprometer muitas partidas, o que tem impedido o time de conquistar resultados significativos nos torneios. Mesmo assim, o esporte, como uma forma não violenta de entretenimento, é bastante incentivado e promovido pelo regente Wyr Thorngrid.

O Time Maravilhoso dos Irmãos Thiannate

Formado para fazer partidas de exibição no Circo dos Irmãos Thiannate, o Time Maravilhoso recentemente se inscreveu para participar dos torneios oficiais em Petrynia. Suas partidas atraem um grande público, mas, por mais que a equipe seja capaz de jogadas espetaculares e impressionantes, seus resultados deixam bastante a desejar. Muitos afirmam que os jogadores simplesmente não levam as partidas a sério, jogando mais para humilhar os adversários do que para vencê-los.

Terror dos Mares

Quelina, a cidadela secreta dos piratas do Mar Negro, também possui equipes de magibol. Embora não haja na cidade nenhum grande estádio dedicado ao esporte, existem alguns poucos campos de terra abertos, onde alguns dos poucos magos da cidade se reúnem algumas vezes para jogar. Não são raros até mesmo alguns torneios amadores, geralmente com entrada liberada para quem quiser assistir.

A principal equipe local é o Terror dos Mares, liderada pelo capitão pirata e elementarista da água **Zack Valdean**. É uma das poucas equipes que, além de disputar os torneios das ilhas, também participa de algumas competições no continente (mentindo sobre a sua verdadeira origem, é claro).

Trolls Selvagens

Os Trolls Selvagens - nome dado, segundo seus fundadores, para "intimidar o adversário já no anúncio da partida" - é a única equipe de Tollon inscrita na Liga. Foi fundada em Vallahim por um jovem mago chamado **Ghoran Sverk**, amante do esporte frustrado com o fato de não haver nenhum time do reino onde nasceu. Com a criação do time espera conseguir divulgar não só esporte, mas também a prática de magia no reino, onde ela é pouco comum fora das ordens de druidas e clérigos. Apesar de este ser o único time oficialmente inscrito na Liga, suspeita-se que exista uma variante do magibol praticada pelos druidas do Bosque de Allihanna.

Capítulo 7

Magibol na Academia Arcana

Pouco a pouco, o magibol tem conquistado os praticantes de magia de Arton e, até certo ponto, aqueles que não a praticam também. Grandes jogos atraem um público considerável em reinos como Tapista, Deheon e Trebuck, enquanto a disputa da Grande Liga em Altrim atrai mais fãs a cada realização. Em nenhum lugar do continente, no entanto, o esporte foi mais bem recebido e é mais praticado hoje do que na Grande Academia Arcana de Valkaria.

Essa verdadeira febre começou vários anos atrás, quando um pequeno grupo de alunos de fora de Valkaria, não tendo muito mais o que fazer em seus horários de folga, começou a se reunir regularmente para jogar partidas de magibol. Aos poucos mais alunos foram aderindo ao hobby, e não demorou até que todos os estudantes da Academia já o conhecessem.

A maioria dos professores recebeu muito bem o esporte, utilizando-o não apenas para aliviar o *stress* sobre os alunos, mas também para observar o controle que estes desenvolviam sobre suas habilidades mágicas - entre as poucas exceções que condenam a prática encontram-se os Sêniores Ignatus e Thanatos. Já há alguns anos, horários especiais durante a semana passaram a ser reservados para aqueles que desejarem jogar. Além disso, com a criação da Liga de Magibol do Reinado e o advento de equipes profissionais, cada vez mais alunos procuram a Academia sonhando em se tornar jogadores, o que levou a direção a contratar professores especificamente para lecionar sobre o esporte.

A Liga Estudantil

No início, o magibol era praticado apenas por um grupo restrito de alunos, que se reunia nos horários de folga e se dividia na hora em dois ou mais times para jogar. À medida que o interesse pelo esporte foi aumentando, no entanto, equipes fixas de alunos começaram a se formar, e logo pequenos torneios amadores começaram a ser disputados nas dependências da Academia. Tudo era feita de forma desorganizada e despretensiosa, até que Nereus descobriu o esporte e resolveu se envolver. Tendo o professor Sênior como patrono, os alunos conseguiram permissão para organizar anualmente a Liga de Integração dos Estudantes da Grande Academia Arcana de Valkaria, mais tarde abreviada simplesmente para Liga Estudantil.

Apesar de ser chamada liga, a competição é mais semelhante a uma espécie de torneio. Qualquer time formado por estudantes da Academia pode se inscrever pagando uma taxa de inscrição de 2 Tibares de Prata (T$20,00), utilizada para ajudar na manutenção dos equipamentos e instalações esportivas da Academia. Uma vez que as inscrições estejam encerradas, a organização da Liga divide as equipes em diversos grupos, com não mais do que cinco equipes em cada um.

Geralmente se inscrevem na Liga entre 12 e 20 equipes, que são organizadas em 4 grupos de 3 a 5 times cada, com os dois melhores colocados de cada um classificados para a fase final. Este número, no entanto, costuma ser bastante irregular, o que geralmente leva a formação de grupos com números diferentes de equipes. Para não haver qualquer tipo de favoritismo, a organização dos grupos é decidida em um sorteio aberto a todos os participantes, fiscalizado pelo próprio Nereus para evitar trapaças.

Os jogos são realizados sempre nos finais de semana, para que não atrapalhem a rotina normal de estudos dos alunos. A referência para o início da competição é o fim da Grande Liga: mesmo nos anos em que esta não é realizada, a Liga Estudantil começa pouco depois da data em que seria o seu encerramento, junto com o retorno do Cajado de Wynna a Valkaria. Nos dois ou três primeiros meses, dependendo de quantos times

foram inscritos, os jogos ocorrem em dois finais de semana por mês, com cada equipe jogando uma vez contra os demais times do seu grupo. Cada vitória vale 3 pontos, empates 1 e derrotas nenhum.

Ao final dessa primeira fase, os melhores colocados em cada grupo são selecionados para participar da fase final, realizada nos três meses seguintes, com os jogos ocorrendo uma vez por mês. São selecionadas 8 equipes na fase classificatória, que disputam a taça de campeão em um torneio eliminatório - ou seja, quem perde um jogo está fora da disputa, até que sobre apenas o campeão. Em caso de empate, há prorrogação e disputa de pênaltis.

A premiação é puramente simbólica - não há prêmio em dinheiro nem objetos mágicos, a equipe campeã recebe apenas um troféu e medalhas para seus jogadores. Além, é claro, de grande prestígio dentro da Academia, o suficiente para tornar o campeonato bastante disputado.

Existe uma variação bastante grande das equipes que participam a cada ano. Sempre há diversas novas equipes formadas por calouros, enquanto equipes de alunos formandos são desfeitas. Outras se dividem por divergências entre os membros, ou então se fundem com equipes de outros colegas. Algumas poucas, no entanto, adquiriram alguma tradição na competição, sendo passadas para as mãos de novos alunos cada vez que os antigos se formam, criando assim verdadeiras linhagens de jogadores. Como exemplos, podemos citar os **Corujas Negras**, que já estão na sua terceira geração; as **Flores da Tempestade**, formada por uma fraternidade da Academia que aceita apenas mulheres; e os **Kobolds Sarnentos**, formados inicialmente como uma brincadeira entre os alunos, mas que hoje já conquistou três vezes o título da Liga com duas equipes diferentes.

O Torneio de Encerramento

Além da Liga Estudantil, a outra grande competição disputada pelos times da Academia Arcana é o Torneio de Encerramento, realizado ao final de cada ano letivo. Como na Liga, a inscrição custa 2 Tibares de Prata por equipe, que são depois sorteadas em diversas chaves. É um torneio eliminatório, mas como o número de equipes inscritas costuma ser irregular, algumas podem acabar ficando com menos jogos que outras até a final. Tudo é feito de forma que o torneio possa ser realizado em um único fim de semana.

O Torneio de Encerramento é, acima de tudo, uma competição festiva. Por isso, possui restrições bem mais brandas para as equipes inscritas: são aceitos jogadores do Cajado de Wynna (mas a própria equipe não pode competir), e algumas vezes participam até alguns professores. Também são aceitas equipes de outras escolas de magia do Reinado, ou então formadas por ex-alunos. Ao final do torneio, é realizada uma grande festa de encerramento, onde os campeões podem comemorar a vitória, e os derrotados podem afogar as mágoas da derrota.

O Cajado de Wynna

O Cajado de Wynna é o representante oficial da Academia junto a Grande Liga de Magibol do Reinado. A equipe foi fundada em 1392, um ano depois de a Lança de Vectora conseguir uma vaga na Segunda Divisão da Liga (o que costuma gerar certos comentários a respeito do porquê de Talude ter aceitado criar a equipe...). Suas primeiras participações em torneios foram bastante decepcionantes, não conseguindo nenhum resultado expressivo. Com a constante revelação de jogadores da Liga Estudantil, no entanto, a equipe vem melhorando a cada competição, e hoje ninguém duvida que é uma das principais do Reinado. Na última realização da Grande Liga, finalmente conseguiu uma vaga na Segunda Divisão, e poucos duvidam que ela possa estar disputando a Divisão Principal já nos próximos anos.

O jogador aposentado Geoffrey Runumann, técnico da equipe, costuma observar de perto todos os jogos que ocorrem na Liga Estudantil, e, sempre que possível, também os jogos amistosos entre os estudantes. Quando se impressiona com algum aluno em especial, o chama para fazer uma bateria de testes físicos e técnicos, para avaliar se ele está capacitado a entrar para o time. O candidato também pode ser convidado a participar de alguns jogos amistosos ou torneios menores pelo Cajado, para ser avaliado dentro de um jogo profissional.

Aqueles que passem em todos os testes são chamados para começar a treinar diariamente com a equipe. Ele também recebe uma bolsa para completar os seus estudos na Academia, e passa a receber pequeno salário inicial de cerca de T$150,00 por mês. São tomados cuidados especiais para que o esporte não atrapalhe seus estudos: alguns professores sempre acompanham a equipe em viagens longas, para que os jogadores não se atrasem nos conteúdos estudados, e se a qualquer momento o estudante não apresentar um desempenho satisfatório, pode ter sua bolsa cancelada, além de ser expulso do time. Jogadores do Cajado de Wynna também são impedidos de se inscrever em equipes da Liga Estudantil.

Uma vez que se forme, o jogador pode ser convidado a permanecer na equipe como um jogador profissional, assinando um contrato com um salário melhor e algumas vezes recebendo também o cargo de professor em alguma classe relacionada ao esporte. Poucos aceitam, no entanto: a maioria prefere seguir outra carreira, ou então aproveita a experiência adquirida para tentar a sorte em um time mais tradicional. Muitos jogadores da Grande Liga são formados na Academia, como o meio-campo Zined, dos Reis de Valkaria, considerado hoje o melhor jogador do Reinado, e o atacante Tot, dos Gigantes de Deheon.

Desnecessário dizer, o sonho de todo jogador da Liga Estudantil é o de ser chamado por Geoffrey. O técnico também possui alguns observadores em diversas escolas de magia do Reinado, observando jovens aprendizes que possam vir a se tornar grandes jogadores, aos quais é oferecida uma bolsa de estudos na Academia e a chance de integrar o Cajado de Wynna.

Atualmente, a equipe conta com nove jogadores, dos quais dois são profissionais formados pela Academia, enquanto os demais são estudantes. Costuma jogar com uma formação 2-1-2 clássica, com dois zagueiros protegendo o gol, um meio-campo fazendo a ligação entre defesa e ataque e dois atacantes para definir as jogadas. Dependendo da situação, no entanto, pode variar para um 3-1-1, um 2-2-1 ou um 1-2-2.

Geoffrey Runumann, técnico

Geoffrey é um velho jogador aposentado do Escudo de Cyrandur, principal equipe de Fauchard, em Petrynia.

Chegou a jogar os primeiros campeonatos da Grande Liga, mas já era bastante velho na época e logo decidiu abandonar a carreira. Quando o magibol começou a ser praticado na Academia, foi convidado por Talude para lecionar sobre o esporte. Hoje vive uma vida tranqüila na Vila dos Professores, junto com a mulher e quatro filhas.

Com seus cabelos grisalhos, olhar experiente e um porte físico que já começa a demonstrar sinais da idade (especialmente um certo volume na região do abdômen), Geoffrey é o responsável pela administração das classes relacionadas ao magibol e a educação física em geral dentro da Academia, lecionando pessoalmente para poucas turmas. Não é um professor Sênior, no entanto, respondendo a Nereus além de ao próprio Talude. É uma pessoa calma e bem humorada, personalidade herdada de sua origem simples na periferia rural de Fauchard. Perde a compostura apenas quando os jogadores do Cajado não fazem o que pede nos treinamentos, quando pode berrar toda sorte de ofensas impublicáveis!

F0 H2 R1 A0 PdF0 5 PVs 15 PMs
Talento Regional: Contador de Histórias
Kit: --
Vantagens: Patrono, PMs Extras x1
Desvantagens: Código de Honra da Honestidade e do *Fair Play*
Perícias: Esportes
Magia: Fogo 1, Água 2, Terra 2, Luz 1

Shana T'verin, goleira

Com seus longos cabelos dourados e olhos azuis, esta bela elfa é considerada uma das principais revelações do Cajado de Wynna, segura e bastante habilidosa na defesa do gol. É descendente de uma tradicional linhagem de magos residentes da Vila Élfica de Valkaria, que a iniciaram muito pequena nos mistérios da magia e da religião élfica. Foi inscrita na Academia logo que entrou na puberdade, e não demorou a ser descoberta por Geoffrey jogando com alguns amigos. Possui uma personalidade bondosa e honesta, apesar de parecer um pouco ingênua algumas vezes.

A goleira deve sair da equipe logo, no entanto. Deve se formar no próximo ano, e provavelmente irá seguir uma carreira mais tradicional, a exemplo de seus pais. Mesmo com os pedidos insistentes de Geoffrey e dos outros jogadores, dificilmente continuará jogando magibol.

F0 H2 R1 A0 PdF0 2 PVs 12 PMs
Talento Regional: Prosperidade
Kit: Maga Comum
Vantagens: Elfa, Mestre (os professores da Academia), Arena (gol), Arcana, PMs Extras x1
Desvantagens: Código de Honra da Honestidade e do *Fair Play*
Perícias: Magibol, Religião, Ocultismo
Magia: Água 2, Luz 2, todos os outros caminhos 1

Arian Vhyn, zagueiro e capitão

Nascido em Villent e jogador profissional formado na Academia em 1394, Arian é o mais experiente jogador da equipe atual. É um zagueiro habilidoso, que algumas vezes também pode ser avançado até o meio-campo para ajudar na criação de jogadas ofensivas ou reforçar a marcação naquela área. Fora de campo, leciona algumas classes de educação física sob orientação de Geoffrey.

Arian foi um dos fundadores dos Corujas Negras, e é visto como um modelo por muitos dos membros atuais da equipe – razão pela qual ele procura se manter disciplinado dentro de campo, evitando jogadas desleais ou violentas e exigindo isso dos seus companheiros também. Como professor, exige disciplina e dedicação de seus alunos, sendo algumas vezes até um pouco duro, o que o tornou bastante temido por alguns estudantes mais desleixados. É alto (cerca de 1,90m) e possui olhos escuros, além de um corpo malhado e bem definido que costuma chamar a atenção de algumas alunas e torcedoras mais assanhadas.

F0 H3 R2 A0 PdF0 8 PVs 20 PMs
Talento Regional: Prosperidade
Kit: Jogador de Magibol
Vantagens: Patrono, Arcano, PMs Extras x1
Desvantagens: Código de Honra do *Fair Play*
Perícias: Esportes
Magia: Fogo 2, Água 2, Terra 2, todos os outros caminhos 1

Gardhus "A Torre" Pradus, zagueiro

Com seus mais de dois metros de altura e porte físico avantajado que lhe valeram o apelido de "A Torre", muitos acham difícil de acreditar que este verdadeiro gigante seja, na verdade, um aprendiz de mago - e um bastante talentoso, até! De origem humilde em um bairro pobre de Kresta, no reino de Wynlla, Gardhus é um humano inteligente e dedicado, embora um tanto tímido, que tenta tirar o máximo proveito da bolsa que ganhou para praticar o esporte.

Dentro de campo, Gardhus é um zagueiro perigoso, quase imbatível quando atua pelo lado direito da defesa. É um tanto lerdo e desajeitado, no entanto, e adversários que percebam isso podem levar vantagem sobre ele.

F1 H1 R3 A0 PdF0 12 PVs 15 PMs
Talento Regional: Conhecimento de Magia
Kit: Jogador de Magibol
Vantagens: Mestre, Arena (lado direito da defesa)
Desvantagens: Código de Honra da Honestidade e do *Fair Play*, Ponto Fraco
Perícias: Magibol
Magia: Fogo 1, Terra 2

Jon Fulland, meio-campo

Anti-social e desleixado, apesar de inteligente, Jon não costumava levar nenhuma das aulas muito a sério - irritando muitos professores, que viviam perguntando por que diabos ele não abandonava o curso! A verdade é que, mesmo que não tivesse certeza se era isso que realmente queria, não podia decepcionar sua família, de origem simples em um distrito pobre de Valkaria, e que tinha muitas dificuldades para pagar a Academia. Desde que começou a jogar magibol e se revelou um habilidoso meia-esquerda, no entanto, essa situação mudou, e Jon tem impressionado antigos professores com seus novos resultados.

Fisicamente, Jon não é muito notável – possui pouco menos de 1,80, altura média para o Reinado, e cabelos escuros. Corre um boato pela Academia que ele possui uma paixão secreta pela goleira Shana, e só começou a

praticar o esporte para se aproximar dela. O meio-campo pode se irritar profundamente com qualquer um que faça essa afirmação, mas é bem verdade também que costuma ficar bastante encabulado quando precisa falar com a colega de equipe...

F0 H2 R2 A0 PdF0 8 PVs 20 PMs
Talento Regional: Prece a Valkaria
Kit: Jogador de Magibol
Vantagens: Mestre, Arena (lado esquerdo do meio-campo), PM Extras x1
Desvantagens: Protegida Indefesa (Shana)
Perícias: Magibol
Magia: Fogo 1, Terra 1

Sylla Pernas-Leves, atacante

Residente da Pequena Colina e recém formada pela Academia, Sylla é uma atacante veloz e perigosa, especialmente atuando pelo lado esquerdo. Além de ser a artilheira da equipe, tem começado a dar algumas aulas de educação física, sempre sob a orientação do técnico Geoffrey.

Sylla é uma pessoa honesta e dedicada, mas também disciplinadora e rígida quando necessário. Com cabelos avermelhados e belos olhos cor de mel, é considerada muito bonita entre os halflings, o que gerou um enorme fã-clube entre os estudantes da raça.

F0 H2 R1 A0 PdF1 4 PVs 15 PMs
Talento Regional: Jogadora Técnica
Kit: Jogadora de Magibol
Vantagens: Halfling, Patrono, Boa Fama, Arcana, Arena (lado esquerdo do ataque), Resistência a Magia, PMs Extras x1
Desvantagens: Modelo Especial, Código de Honra da Honestidade e do *Fair Play*
Perícias: Esportes
Magia: Ar 2, Luz 2, todos os outros 1

Anna Fiorina, atacante

Anna é a mais jovem jogadora do Cajado de Wynna, e possivelmente uma das mais jovens alunas de toda a Academia - possui apenas oito anos! Tudo se explica, é claro, para esse prodígio de Sophand, que realizou o primeiro teleporte com menos de um ano de idade. Hiper-ativa, adora jogar magibol, especialmente quando assistida por grandes públicos - costuma se empolgar quando a torcida demonstra estar a seu favor. É uma atacante bastante rápida, o que faz com que algumas vezes seja recuada até o meio-campo para ajudar na criação de jogadas ofensivas, mas também possui uma constituição de criança, o que a torna bastante suscetível a jogadas fortes como encontrões.

Apesar de ser muito mais inteligente e madura que o normal para sua idade, Anna ainda é uma criança. Adora coisas fofas - especialmente Kiro, um tentacute do Zoo que ela cuida como se fosse seu -, e vive tentando se exibir para as classes que assiste puxando discussões complexas com os professores sobre teoria mágica e afins, às vezes parecendo até um pouco arrogante. Por trás dessa aparência, no entanto, se sente muito sozinha longe da família, e por isso procura fazer o maior número possível de amigos e, principalmente, amigas.

Anna é pequena (é uma criança, afinal), possui cabelos loiros e encaracolados, geralmente presos acima da cabeça com um laço vermelho ou rosa, e olhos verde-esmeralda que parecem brilhar com a sua empolgação. Esta aparência e a sua habilidade dentro de campo lhe valeram o apelido de “Garotinha Mágica” entre os torcedores da equipe.

F0 H3 R0 A0 PdF0 1 PV 16 PMs
Talento Regional: Maga Nata
Kit: Teleporter
Vantagens: Teleporte, Mestre, Aceleração, Torcida, PMs Extras x2
Desvantagens: Modelo Especial, Protegido Indefeso (Kiro)
Perícias: Magibol, Tratamento de Animais, Ocultismo
Magia: Luz 2, Ar 1

Pat Darrel, goleiro reserva

Pat é o caçula de uma tradicional linhagem de guerreiros de Tyrondir, que, contra a vontade dos pais, decidiu seguir o caminho da magia. Apesar de gozações dos irmãos mais velhos (que gentilmente o apelidaram de "frutinha da família"), conseguiu convencê-los a ser enviado para a Academia, onde conheceu e se tornou amigo do meio-campo Jon, seu colega de quarto, que mais tarde lhe arranjou uma vaga no time.

Magro e de aparência fraca, Pat é um rapaz extremamente tímido que, de uma hora para outra, se viu entre algumas das pessoas mais populares da Academia. É um goleiro pelo menos tão bom quanto a titular Shana, mas costuma passar por crises de timidez em meio aos jogos que tornam as suas atuações irregulares. Além de jogar magibol, seu outro passatempo favorito é a música, especialmente o piano, que pratica desde pequeno. Também nutre uma paixão platônica pela professora Lady Esplenda (como muitos outros alunos, aliás).

F0 H2 R0 A0 PdF0 1 PV 16 PMs
Talento Regional: Prosperidade
Kit: Mago Comum
Vantagens: Mestre, Arena (gol), PMs Extras x2
Desvantagens: Assombrado (por crises de timidez)
Perícias: Magibol, Instrumentos Musicais, Cavalgar
Magia: Luz 1, Trevas 1

Myia Fujitta, zagueira reserva

Myia vem de uma família tamuraniana atípica. Avessos a tradições, seus pais fugiram jovens de Tamu-ra, e, depois de passar por algumas dificuldades, conseguiram abrir uma pequena loja de artesanato típico em Valkaria, onde passaram a viver. Na época, como Nitamu-ra era apenas um pequeno bairro, sua concorrência não era muito grande, o que garantiu a eles uma boa e fiel clientela e uma vida abastada, ainda que não especialmente luxuosa.

Com cabelos e olhos escuros como a noite, que juntos com seus traços tamuranianos a dão uma certa beleza misteriosa, Myia é a segunda dos quatro filhos do casal (possui dois irmãos, além da irmã caçula), e a única que decidiu aprender magia. É obcecada por ser a melhor em tudo o que faz, e o magibol não é exceção: a irrita profundamente ficar na reserva, e por isso costuma tratar o titular da sua posição, Gardhus, como uma espécie de inimigo pessoal. Myia tenta superá-lo em tudo, desde os

resultados dos treinamentos até as notas das classes em que participam.

F0 H2 R1 A0 PdF0 4 PVs, 15 PMs
Talento Regional: Prosperidade
Kit: Jogadora de Magibol
Vantagens: Mestre, PMs Extras x1
Desvantagens: Devoção (mostrar que é melhor que Gardhus)
Perícias: Magibol
Magia: Fogo 2, Terra 1

Malcolm Sebastian, meio-campo/atacante reserva

Malcolm é um jovem acólito da igreja de Wynna, que ganhou uma bolsa na Academia como parte de um acordo entre a ordem e Talude. Foi a grande revelação e artilheiro da última Liga Estudantil, e é o membro mais recente da equipe atual.

Malcolm possui cabelos ruivos e um porte físico médio, não muito avantajado mas também longe de parecer fraco, com cerca de 1,75m de altura. Ainda é um acólito, e por isso não possui todos os poderes que são comuns aos clérigos de Wynna. Como passatempo, gosta de fazer pequenos truques de mágica com cartas de baralho, algumas vezes ampliados com o uso de magia verdadeira.

F0 H3 R1 A0 PdF0 5 PVs 15 PMs
Talento Regional: Religioso
Kit: --
Vantagens: Mestre, PMs Extras x1
Desvantagens: --
Perícias: Magibol, Religião, Prestidigitação
Magia: Água 1, Luz 1

Capítulo 8

Rumores e Boatos

- Alguns dirigentes das equipes de Deheon inscritas na Grande Liga estão planejando sabotar os jogos do próximo campeonato, para tentar forçar a sua transferência para Valkaria nos próximos anos.
- Um antigo jogador dos Dragões de Altrim, considerado um dos melhores de toda a história do magibol em Arton, se aposentou pouco depois da fundação da Grande Liga por razões desconhecidas, e hoje vive de forma quase anônima na área pobre da capital petryniana. Algumas pessoas dizem que ele está procurando por um jovem que seja digno de receber seus conhecimentos e técnicas mais impressionantes; todos os que tentaram se tornar seus discípulos até hoje foram violentamente rejeitados.
- Um dos jogadores atuais dos Heróis de Malpetrim é, na verdade, um licantropo, que se transforma em homem-lobo durante noites de lua cheia. Por causa disso, ele nunca se apresenta para jogar nestas noites, razão pela qual não consegue se firmar como titular da equipe.
- Em Kresta, no reino de Wynlla, um jogador aposentado se auto-denominou o deus menor do magibol, e tem reunido um culto cada vez maior de seguidores. Não se sabe se ele realmente possui poder suficiente para ser um deus, nem quais seriam seus objetivos ao fundar esta nova igreja.
- Ed Pel'eh, considerado o melhor jogador de magibol de todos os tempos, está desaparecido há mais de dez anos, desde que deixou o porto de Altrim para treinar em ilhas distantes e não retornou.
- Foi encontrada junto ao tesouro de um dragão marinho na costa de Tapista a Bola de Pel'eh, um artefato mágico que dizem ter pertencido ao grande jogador. Segundo dizem, esta bola é capaz de estabelecer um elo telepático com um jogador e reagir às suas vontades e comandos.
- Em Midron, no reino de Ahlen, é realizado um torneio secreto de magibol, onde se costuma dizer que "a única regra é que não há regras". O campo utilizado fica em um velho armazém abandonado, onde as equipes jogam utilizando toda sorte de trapaça, mágica ou não, resultando em jogos extremante violentos. Grandes somas de dinheiro circulam na forma de apostas, gerenciadas pela guilda organizadora do torneio.
- Um dragão de cobre das Montanhas Sanguinárias, apaixonado pelo esporte, montou uma arena pessoal em uma caverna da região, com diversas armadilhas espalhadas pelas áreas do campo. Ele costuma atrair aventureiros para competir contra marionetes sob seu controle, premiando fartamente aqueles que conseguem vencê-lo. Para personagens sem poderes mágicos, o dragão costuma fornecer anéis especiais capazes de conjurar os feitiços necessários para jogar.
- Em meio às Montanhas Teldiskan, na fronteira de Deheon com as Uivantes, existe um monastério mantido por um antigo jogador tamuraniano, que treina monges-jogadores para atingirem a perfeição no esporte através do desapego aos bens materiais e da abstinência sexual.
- Em Luhka, uma cidade costeira de médio porte de Wynlla, um grupo de entusiastas do esporte está com um grande projeto: pretendem construir a maior arena para prática de magibol de toda Arton! Seu projeto é construir um estádio flutuante, em meio ao oceano, ligado à cidade por uma ponte de mármore. Quando a arena estiver pronta, pretendem que seja maior até mesmo que a Arena Carl Mi'ler de Altrim.
- Um garoto de Fauchard diz que, se lhe forem pagos dez mil tibares, ele pode ensinar como desferir um chute indefensável.
- Há um torneio secreto organizado por uma fraternidade de alunos da Academia Arcana, que ocorre

durante as noites no campus. As regras do torneio são mais abertas que de costume – permitindo o uso de diversos feitiços normalmente proibidos, bem como um maior nível de contato físico entre os jogadores. Não se sabe se os professores sabem da ocorrência deste torneio, mas, se o fazem, não parecem tomar qualquer atitude a respeito.

- Existe um grupo de piratas do Mar Negro que seqüestra magos no litoral e em embarcações para serem vendidos como jogadores-escravos em uma ilha da região, onde são realizados torneios ilegais de magibol.
- Em uma ilha na costa Leste artoniana, distante vários quilômetros de Khubar, existe uma sociedade bárbara de feiticeiros, praticamente intocada pela civilização do continente. Nesta sociedade, disputas entre os diversos clãs, e mesmo entre indivíduos, jamais são resolvidas de forma violenta: seus habitantes resolvem tudo através de um ritual tribal, que inclui uma partida de uma variante local do magibol entre as partes discordantes.
- Em algum lugar de Fortuna, existe um pequeno estádio abandonado de magibol, infestado por zumbis, fantasmas e outros mortos-vivos. Algumas histórias falam que no campo principal é disputada uma partida de magibol entre equipes de fantasmas, que continua empatada mesmo após décadas de prorrogações intermináveis. Apenas quando uma das equipes conseguir marcar um gol na adversária o jogo terminará, e as almas dos jogadores poderão descansar em paz.

O juiz dá o sinal, e subitamente é como se a Tormenta tivesse sido vencida. Gritos de vitória, abraços acalorados, choros de alegria - haviam ganho o campeonato! Foram meses de treinamento duro, deixando de lado família, amigos, amores... E agora tudo havia valido a pena! Voltariam finalmente para casa, não como a equipe desacreditada e desanimada que partira, mas como heróis, levando consigo a taça de campeão!

Cabisbaixa, com um olhar sério, Elle, capitã da equipe derrotada, se dirige até Claude. Esboçando um pequeno sorriso, ela lhe estende a mão.

- Foi um ótimo jogo. Parabéns.

Apêndice I

Resumo do Jogo

Jogada	Dificuldade	OBS.
Dominar a bola	--	• Gasta 1 PM. • Ação livre: não gasta a sua ação na rodada.
Movimentação s/ a Bola	--	--
Movimentação c/ a Bola	Fácil	--
Passe / Lançamento	Variável	• Mesma área: Fácil. • Área adjacente: Normal. • Duas áreas de dist.: Difícil. • Quem recebe deve gastar 1 PM.
Roubar a Bola	Normal	• Gasta 1 PM. • Bônus de +1 p/ oposição de caminhos. • Esquiva possível.
Marcação / Atrair Marcação / Drible	Normal	• Impede o adversário de agir. • Esquiva possível. • Drible: +1 na Esquiva por oposição de caminhos. • Drible: chance de humilhação. • Drible sobre o goleiro: o goleiro não pode defender um chute do jogador na mesma rodada. • Desvio de bola na esquiva de um drible: teste Normal.
Chute a Gol	Variável	• Do ataque: Normal. • Do meio-campo: Difícil. • Chute cruzado: Difícil. • Em cobrança de falta com barreira: H-1 (1 jogador), H-2 (3 jogadores) ou H-3 (5 jogadores).
Defender Chute	Variável	• Gasta 1 PM. • Do ataque: deve estar no mesmo lado do chute (esq. Ou dir.), Difícil. • Do meio-campo: Normal. • Desvio de bola: Normal. • Em cobrança de falta com barreira: H-1 (1 jogador), H-2 (3 jogadores) ou H-3 (5 jogadores).
Encontrão / Garra Yudeniana / Chute Forte	--	• Gasta PMs para aumentar o poder do feitiço. • Teste feito contra a Força do feitiço. • Encontrão e Garra Yudeniana: Esquiva possível. • Encontrão: chance de atordoamento. • Chute Forte: defesa é sempre um teste Difícil.
Ocultar Falta	Normal	• Teste de Furtividade. • Fazer uma falta concede um bônus de +3 no teste da jogada em que é cometida. • Caso o juiz perceba a falta, a outra equipe ganha uma jogada livre para realizar um passe ou chute do local da falta. • Uma falta também pode ser ocultada com uma ilusão de Focus 4 ou maior. • Lei da vantagem: uma falta não é marcada se ela prejudicar uma jogada da equipe que a sofreu.
Jogada Súbita	Aumenta em um nível	• Permite agir fora da sua vez. • O personagem perde a ação na ordem normal. • Passar a vez: se você passar a vez, ainda pode fazer uma Jogada Súbita.
Interceptar a Bola	Difícil	• Gasta 1 PM. • Conta como uma Jogada Súbita.

Apêndice II

21 Idéias para Aventuras

- Os personagens são jovens usuários de magia, moradores de algum subúrbio urbano do Reinado, que decidem montar uma equipe para tentar competir na Grande Liga, passando por toda a maratona de torneios regionais até conseguir uma vaga na Divisão de Acesso.
- Os personagens são jovens promessas ou foram recém-contratados por uma grande equipe passando por dificuldades, desesperada para conseguir bons resultados e recuperar a confiança da sua torcida.
- Os personagens, até então membros de um time fracassado de magibol e sem grandes objetivos na prática do esporte, são obrigados a mudar de atitude quando chega para trabalhar com eles um treinador linha-dura.
- Os personagens são alunos da Academia Arcana que formam uma equipe para disputar a Liga Estudantil. Dizem que enviados de diversas equipes do Reinado costumam estar presentes durante as partidas finais, à procura de novos talentos do esporte.
- Os personagens, jovens alunos da Academia Arcana, entram em atrito com um grupo de alunos veteranos por algum motivo qualquer. Para resolver suas diferenças, combinam de se encontrar a noite fora dos alojamentos para uma partida noturna de magibol, longe de qualquer policiamento (ou assim eles pensam).
- Rumores dizem que um há um velho jogador morando na cidade depois do fim de sua carreira, mas que perdeu todo interesse no esporte e por isso não quer aceitar um aprendiz. Um membro de uma equipe rival, no entanto, seqüestra um ente querido do velho para obrigá-lo a ensinar algumas de suas jogadas.
- Um velho jogador tamuraniano aceita um dos personagens como aprendiz. No entanto, ele possui métodos nem um pouco ortodoxos de treinamento, como bater no aluno com toras de madeira enquanto ele tenta manter o controle de uma bola, fazê-lo correr em volta da estátua de Valkaria carregando sacos cheios de pedras ou obrigá-lo a fazer flexões enquanto senta nas suas costas.
- Um velho conhecido dos personagens, sem qualquer poder mágico até o dia anterior, da noite para o dia torna-se a grande sensação dos torneios de magibol local, realizando dribles fantásticos, gols incríveis e demonstrando um grande poder mágico.
- Os personagens são reservas que entram no segundo tempo da partida, com a sua equipe perdendo por 2 gols de diferença.
- Um ente querido de um dos jogadores da equipe é seqüestrado pouco antes de um jogo decisivo - e os captores exigem que o jogo seja entregue para mantê-lo vivo.
- Um dos jogadores da equipe que os personagens vão enfrentar é conhecido como o "avatar do deus do magibol", pela sua extrema habilidade com a bola que o torna quase impossível de marcar.
- A equipe que os personagens devem enfrentar tem uma formação defensiva considerada perfeita, tornando impossível aos personagens sequer se aproximar do gol. Os personagens precisam, portanto, desenvolver uma tática ofensiva capaz de penetrar nesta defesa, trabalhando em equipe para chegar ao gol.
- Os personagens enfrentam uma equipe com um goleiro intransponível - nenhuma das bolas que são chutadas contra ele entra no gol. Sua técnica, no entanto, possui um ponto fraco: há uma pequena região do gol que ele não consegue cobrir, se os personagens conseguirem descobrir onde é.
- Correm boatos de que um dos jogadores da equipe adversária possui um segredo terrível.
- Os personagens estão jogando uma partida em Wynlla, quando subitamente uma Área de Magia Caótica se manifesta no local do jogo, trazendo diversos efeitos imprevisíveis.
- Durante uma partida em Ahlen, os jogadores da equipe adversária dão sinais claros de que estão trapaceando - enquanto o juiz dá continuidade ao jogo como se nada estivesse acontecendo.
- Os personagens são magos de alguma cidade de Svalas ou Kor Kovith, antigos reinos independentes atualmente ocupados por Yuden. Por suas habilidades, são convidados a participar de um jogo amistoso contra uma equipe de magos de combate do exército do reino - mas a partida logo se torna tensa e violenta, expressando toda a mágoa local acumulada em anos de ocupação e opressão.
- Os personagens acordam no meio da noite ao ouvir um estranho som no lado de fora da estalagem em que estão e, ao sair para investigar, encontram um fantasma de um jovem em prantos. Ele então lhes conta a sua história como jovem promessa do magibol que nunca estreou oficialmente por causa de um trágico acidente, e pede a ajuda dos personagens para realizar seu último desejo antes de partir para os Reinos dos Deuses - jogar uma partida de despedida com seus velhos companheiros.
- Se aventurando na Pondsmânia, os personagens são capturados por um sprite que propõe uma partida de magibol contra ele e seus amigos para libertá-los. Caso percam, os personagens se tornarão escravos dos sprites para toda eternidade. Eles jogam uma versão de cestobol sem restrições de uso de vantagens ou feitiços (mas não diga isso aos jogadores – deixe eles próprios descobrirem apenas durante o jogo). Personagens não-magos recebem temporariamente dos sprites a capacidade de lançar os feitiços necessários para jogar.
- Os personagens são magos de Portsmouth tentando esconder seus poderes, mas são descobertos por um pequeno grupo de guardas reais. Para sua surpresa, no entanto, os guardas prometem encobrir suas atividades no reino, desde que sejam ensinados a jogar magibol.
- Uma tropa de hobgoblins captura os personagens próximos a Rarnaakk, mas decidem não matá-los: em uma decisão extremamente sádica, resolvem deixar o grupo viver enquanto os seus magos (pelo menos três; se não houver o suficiente no grupo você pode incluir alguns prisioneiros NPCs) puderem derrotar os magos da tropa em partidas de magibol. Os juízes escolhidos, no entanto, fazem vista-grossa para as jogadas violentas realizadas pelos goblinóides durante as partidas.